
軌跡シリーズ
10周年記念本
Sept Archive
セプト＝アーカイブ
Falcom

Kiseki series 10th Anniversary
Memorial Book
Sept Archive

軌跡シリーズ10周年記念本
セプト=アーカイブ



Illustration by 椎名優











Kiseki series 10th Anniversary
軌跡のキセキ

処女作となる『空の軌跡』から最新作『閃の軌跡II』まで
「軌跡シリーズ」が歩んできた10年という歳月。
そのなかで培われ、いまだ広がり続ける『軌跡』の作品世界を、
本書では空の女神から賜りし「七の至宝（セプト＝テリオン）」に
見立てて紹介していく。



















2004～

新たな歴史の幕開け 「軌跡シリーズ」始動

日本ファルコムの看板タイトル「英雄伝説シリーズ」の第6作目として産声を上げた『空の軌跡』。組織や国家間の思惑が複雑に交錯するなか、壮大なスケールで描かれていく物語を始め、そこに住まう人々の息遣いが聞こえてくるような丁寧に構築された世界観により、多くのユーザーから高い評価を得た。



『英雄伝説VI 空の軌跡』
Windows 初回限定DVD版

2006～

海外展開を含め 多彩なバージョンが登場

『FC』の後編にあたる『空の軌跡SC』の登場を皮切りに、少しでも多くのユーザーに楽しんでもらおうという試みから、『FC』と『SC』の2作を合わせた「完全版」や、学生向けの廉価版「アカデミックパック」など、多彩なバージョンをリリース。また、海外向けのローカライズも意欲的に行われた。



『英雄伝説 空の軌跡』
FC&SC完全版

2007～

「空の軌跡シリーズ」完結 最新OSにも対応開始

3作目となる『空の軌跡 the 3rd』のリリースにより、約3年に渡り展開されてきた「空の軌跡シリーズ」はひとまずの完結に至った。一方で最新版の「Windows」のOSへの対応もいち早く行われ、以後「空の軌跡シリーズ」3作品についてはOSがバージョンアップされるごとに対応版が発売される流れとなった。



『英雄伝説 空の軌跡 the 3rd』
Windows8 対応版

2010～

『空』に続いての新展開 『零の軌跡』リリース

『空の軌跡』においてもPCからコンシューマー機へとプラットフォームを移す動きは見られたが、この時点におけるシリーズ最新作『零の軌跡』は、コンシューマー版のみのリリース（後にPC版も発売）となった。また、2011年にはモバイル端末向けの『空の軌跡オンラインMobile』なども登場している。



『英雄伝説 零の軌跡』
PSP通常版

2012～

最新プラットフォームでフルボイス&HD化

好評を博した『零の軌跡』や『碧の軌跡』のフルボイス化に始まり、名作として名を連ねる「空の軌跡シリーズ」のHD化など、最新プラットフォームのマシンパワーを活かしたローカライズが精力的に行われた。また、キャラクターをフィーチャーした豪華特典満載の限定版なども次々とリリースされていく。



「英雄伝説 碧の軌跡Evolution」
キャラアニ限定BOX

2013～

最新作『閃の軌跡II』は 世界同時リリース

『零の軌跡』『碧の軌跡』に続く新たな物語として、「閃の軌跡シリーズ」が登場。シリーズ初のフル3D化ほか、マルチプラットフォーム展開でも話題を呼んだ。また、現行の最新作『閃の軌跡II』は、国内での発売にあわせて中国&韓国語版も同時リリースとなり、作品のグローバル化を強く感じさせた。



『英雄伝説 閃の軌跡』
スーパープライス版

年代	タイトル	発売日	機種
2004	英雄伝説VI 空の軌跡（初回版）	2004/06/24	WIN
	英雄伝説VI 空の軌跡（通常版）	2004/10/28	WIN
2005	英雄伝説VI 空の軌跡（普及版）	2005/12/23	WIN
2006	英雄伝説VI 空の軌跡（中国語版）	2006/01/27	WIN
	英雄伝説 空の軌跡 完全版 FC&SC	2006/03/09	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC（限定特典版）	2006/03/09	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC AC(アカデミック版)	2006/03/09	WIN
	英雄伝説VI 空の軌跡 スペシャルグッズパッケージ（韓国語版）	2006/03/14	WIN
	英雄伝説VI 空の軌跡（香港&台湾版）	2006/04/18	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC（普及版）	2006/07/14	WIN
	英雄伝説 空の軌跡 完全版 FC&SC（普及版）	2006/08/25	WIN
	英雄伝説 空の軌跡FC	2006/09/28	PSP
	英雄伝説 空の軌跡FC（アジア版）	2006/09/28	PSP
	英雄伝説 空の軌跡SC（韓国語版）	2006/12/29	WIN
2007	英雄伝説 空の軌跡FC（Vista対応版）	2007/03/29	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC（Vista対応版）	2007/03/29	WIN
	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd（限定特典版）	2007/06/28	WIN
	英雄伝説 空の軌跡 コンプリートセット	2007/06/28	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC（中国語版）	2007/08/20	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC	2007/09/27	PSP
	空の軌跡 マテリアルコレクション ポータブル	2007/12/20	PSP
	英雄伝説 空の軌跡 完全版	2007/12/20	PSP
2008	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd	2008/07/24	PSP
	英雄伝説 空の軌跡セット	2008/11/27	PSP
2009	英雄伝説 空の軌跡スーパープライスセット	2009/12/10	PSP
	英雄伝説 空の軌跡FC（WIN7対応版）	2009/12/24	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC（WIN7対応版）	2009/12/24	WIN
	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd（WIN7対応版）	2009/12/24	WIN
	英雄伝説 空の軌跡セット	2009/12/24	WIN
2010	英雄伝説 空の軌跡FC ベストセレクション	2010/09/15	PSP
	英雄伝説 零の軌跡	2010/09/30	PSP
	英雄伝説 零の軌跡（ドラマCD同梱版）	2010/09/30	PSP
	英雄伝説 空の軌跡FC PSP® the Best	2010/12/16	PSP
	英雄伝説 空の軌跡FC PSP® the Best（DL版）	2010/12/16	PSP
	英雄伝説 空の軌跡SC PSP® the Best	2010/12/16	PSP
	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd PSP® the Best	2010/12/16	PSP
	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd PSP® the Best（DL版）	2010/12/16	PSP
2011	空の軌跡オンラインMobile	2011/03/07	iモード
	The Legend of Heroes: Trails in the Sky（北米版）	2011/03/29	PSP
	英雄伝説 零の軌跡（中国語版）	2011/08	WIN
	英雄伝説 碧の軌跡	2011/09/29	PSP
	英雄伝説 碧の軌跡（完全予約限定版）	2011/09/29	PSP
	英雄伝説 碧の軌跡（ドラマCD同梱版）	2011/09/29	PSP
	日本ゲーム大賞W受賞記念 零&碧の軌跡ゴールドセット	2011/12/15	PSP
2012	那由多の軌跡	2012/07/26	PSP
	那由多の軌跡（ドラマCD同梱版）	2012/07/26	PSP
	英雄伝説 零の軌跡 Evolution	2012/10/18	PS Vita
	英雄伝説 零の軌跡 Evolution（DL版）	2012/10/18	PS Vita
	英雄伝説 零の軌跡 Evolution（限定版）	2012/10/18	PS Vita
	英雄伝説 零の軌跡 Evolution（キャラアニ限定BOX）	2012/10/18	PS Vita
	英雄伝説 空の軌跡SC PSP® the Best（DL版）	2012/11/08	PSP
	英雄伝説 空の軌跡FC：改 HD EDTION	2012/12/13	PS3
	英雄伝説 空の軌跡FC：改 HD EDTION（DL版）	2012/12/13	PS3
	英雄伝説 碧の軌跡 新章記念 特価版	2012/12/13	PSP
2013	英雄伝説 零の軌跡 PSP® The Best	2013/03/07	PSP
	英雄伝説 零の軌跡 PSP® The Best（DL版）	2013/03/07	PSP
	英雄伝説 碧の軌跡（中国語版）	2013/04	WIN
	英雄伝説 空の軌跡FC（WIN8対応版）	2013/04/12	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC（WIN8対応版）	2013/04/12	WIN
	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd（WIN8対応版）	2013/04/12	WIN
	英雄伝説 空の軌跡SC：改 HD EDTION	2013/04/25	PS3
	英雄伝説 空の軌跡SC：改 HD EDTION（DL版）	2013/04/25	PS3
	英雄伝説 零の軌跡（WIN8対応版）	2013/06/14	WIN
	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd：改 HD EDTION	2013/06/27	PS3
	英雄伝説 空の軌跡 the 3rd：改 HD EDTION（DL版）	2013/06/27	PS3
	英雄伝説 夢の軌跡	2013/07/06	IOS/Android
	英雄伝説 閃の軌跡	2013/09/26	PS3/PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡（DL版）	2013/09/26	PS3/PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡（限定ドラマCD同梱版）	2013/09/26	PS3/PS Vita
	英雄伝説 碧の軌跡 PSP® The Best	2013/10/10	PSP
	英雄伝説 碧の軌跡 PSP® The Best（DL版）	2013/10/10	PSP
2014	那由多の軌跡 PSP® the Best	2014/03/20	PSP
	英雄伝説 碧の軌跡 Evolution	2014/06/12	PS Vita
	英雄伝説 碧の軌跡 Evolution（DL版）	2014/06/12	PS Vita
	英雄伝説 碧の軌跡 Evolution（キャラアニ限定BOX）	2014/06/12	PS Vita
	英雄伝説 碧の軌跡 Evolution（限定版）	2014/06/12	PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡（中国&韓国語版）	2014/06/24	PS3/PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡 スーパープライス	2014/06/26	PS3/PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡 スーパープライス（DL版）	2014/06/26	PS3/PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡II	2014/09/25	PS3/PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡II（DL版）	2014/09/25	PS3/PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡II（限定ドラマCD同梱版）	2014/09/25	PS3/PS Vita
	英雄伝説 閃の軌跡II（中国&韓国語版）	2014/09/25	PS3/PS Vita

※：PC版『空の軌跡FC』と『空の軌跡SC』は、2010年頃から各種DL販売サイトでダウンロード販売も行われている。

Contents

軌跡シリーズ
10周年記念本
セプト=アーカイブ




英雄伝説VI
空の軌跡
ソラノキセキ
START
LORD
OPTION
EXIT
©2004 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

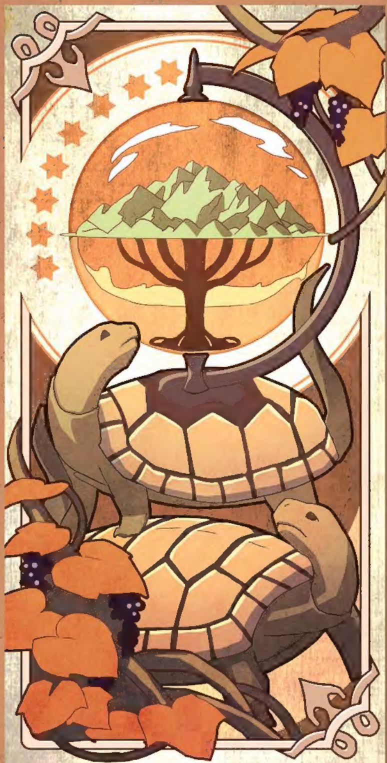




Kiseki series history

軌跡シリーズ10周年記念本 セプト=アーカイブ

『軌跡』ヒストリー





Kiseki series history
『軌跡』ヒストリー

西ゼムリア大陸を舞台に壮大な冒険を繰り広げる「軌跡シリーズ」。
2004年に発売された『空の軌跡』から最新作の『閃の軌跡II』までを、
個々のゲーム紹介やシリーズ全体を通した年表と共に紹介。





軌跡シリーズ作品紹介

関連作品紹介

ストーリープレイバック



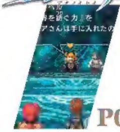
P012



P014



P016



P018



P022

英雄伝説 空の軌跡FC
ソラノキセキFC

想いの軌跡が時代を拓く

「イセルハーサ編」「ガガーブトリロジー」に次ぐ、
新たな「英雄伝説シリーズ」として誕生した『空の軌跡』。
深淵なる世界観を持つ西ゼムリアという大陸を舞台に、
少年少女の冒険が幕を開ける。

新たな英雄たちの物語がここに始まる

遊撃士（ブレイサー）。
それは民間人の安全と地域の平和を守ることを第一の目的とし、魔獣退治・犯罪防止に従事する者たちのことである。
特定の国家に帰属することなく中立的な立場から活動する遊撃士は、幼い子供たちの憧れの職業でもあった。
リベール王国ロレントの街近くに暮らし、遊撃士の父をもつ少女エステルもまた、遊撃士への憧れからその道を志した者の一人だ。
彼女は兄弟同然に育ってきたヨシュアとともに遊撃士を目指して修行に明け暮れていた。

ある日、エステルの父カシウスの元に一通の手紙が届く。
手紙を読んだカシウスは急用が出来たと言ってエステルとヨシュアの二人を置いて旅立ってしまう。
準遊撃士（見習いのこと）となっていた二人は、カシウスが引き受けるはずだった遊撃士としての仕事を代わりに引き受けることになった。

この時代。
人々の生活は導力器（オーブメント）と呼ばれる技術によって支えられていた。
50年前の導力革命によってもたらされた導力器は、飛行船をはじめとするさまざまな技術に応用され、人々の生活を飛躍的に豊かにしていった。
その一方で、多くの国々は導力器を用いた兵器の開発にしのぎを削り、覇権を狙う国々の思惑が交錯する中、大陸は混迷の様相を見せていた。

そんな時代にあって、列強のはざまで誇りある独立を保つ小国リベール。
そのリベールを舞台に、主人公エステルと彼女を取り巻くさまざまな人々との人間ドラマが展開し、エステルは遊撃士として、人間として大きく成長していく。

新たな世界、新たな人々を通して描かれる、拓かれし時代の物語。



PICK UP

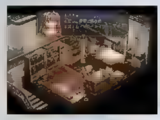
多様な国家が息づく西ゼムリア大陸 そのなかのひとつ「リベール王国」にスポットを当て物語は展開する



豊かな自然に恵まれたリベール王国を舞台に、個性的な仲間たちとの出会いや別れを経験しながら、巨大な陰謀に巻き込まれていく少年・少女の冒険が描かれていく。さらには国家間の軋轢や協調といったマクロな視点で語られる壮大なドラマもまた、大きな魅力のひとつと言えるだろう。

様々な境遇にある人々の生き様を描いた群像劇

エステルとヨシュアを中心に物語は展開していくが、冒険を共にする仲間や2人を見守る大人たち、さらには壁として立ちはだかる敵の生き様も掘り下げられ、イキイキと描かれていく。





主な登場人物



戦闘に戦略性をもたらすATバトルシステム

戦闘に参加する敵味方には行動順が定められており、その順番に沿って攻撃や移動といった戦闘コマンドを実行していく。さらに戦闘中は画面上に「ATバー」と呼ばれるキャラの行動順を示したデータが表示され、順番ごとに攻撃力上昇や体力回復といった「ATボーナス」が付与される。この行動順は「クラフト」の特殊効果や「アーツ」の詠唱時間、さらには「Sクラフト」による割り込みで調整できるため、戦略性の高い戦闘を楽しめる。





戦術オーブメントを使ったキャラクターカスタマイズ

「オーブメント」に「クオーツ」をセットすれば、ステータス強化や特殊効果の付与、そして導力魔法「アーツ」の習得が可能。



自由に選べる多彩な任務 ブレイサークエスト

魔獣退治や探しものなど、挑戦できるクエストは多種多様。サブキャラクターの物語を掘り下げたサイドストーリーも楽しめる。



割り込み可能なド派手な必殺技・Sクラフト

戦闘中に溜まっていく「CP」を消費することで、キャラクター固有の「クラフト」や威力抜群の「Sクラフト」が使用可能に。



英雄伝説 空の軌跡SC
ソラノキセキSC

忘れられない、旅になる

前作『空の軌跡FC』から続く物語の完結編としてリリースされた
『空の軌跡SC』。
リベールを舞台に暗躍する謎の結社「身喰らう蛇」と、
それを追う遊撃士たちの物語が展開していく。

危機を乗り越えたリベールはさらなる騒乱に包まれる

リベールを揺るがす陰謀——クーデターを阻止し、
晴れて正遊撃士となったエステルとヨシュア。
女王生誕祭の活気に沸く王都グランセルを歩きながら
エステルは自分の中にあるヨシュアへの想いをかみしめていた。
旅の途中、自分を支え続けてくれたヨシュアは、
エステルにとって、これまで以上にかけがえのない存在となっていた。

だがその夜、
ヨシュアはエステルに自分の正体と過去を打ち明ける。
そこで語られる驚愕の事実——。

「出会った時から……君のことが大好きだったよ。」
「——さよなら、エステル。」

そういって、少年は少女の前から姿を消した。
少女の手元には少年のハーモニカだけが残されていた。

姿を消した少年を探すため、少女は旅立ちを決意する。

《身喰らう蛇》

クーデターの背後で暗躍していた謎の結社は
ついにその正体を現してリベール全土に混乱を引き起こす。

炎上する王都グランセル。迫り来る巨大戦艦。
《輝く環》はその楔から解き放たれ、リベール王国は最大の危機を迎える。

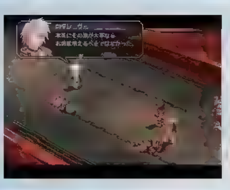
《結社》の陰謀を阻止するため、そして姿を消したヨシュアを探すため、
正遊撃士となったエステルの新たなる旅が、今始まる——！



PICK UP

謎の結社「身喰らう蛇」の登場でリベールの動乱はさらに加速する

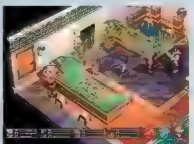
多くの謎を抱え、シリーズを通して敵役となる結社「身喰らう蛇」が登場。彼らが巻き起こす世界の本質に迫る巨大な陰謀を始め、結社のエージェントである執行者と浅からぬ因縁を持つ仲間たちの、苦悩や成長の物語がドラマチックに展開する。その物語のなかでエステルとヨシュアが導き出す答えとは——。





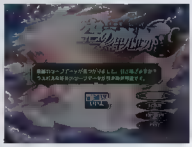
待望のカジノがオープン！

前作では改装休業中だったルーアンのカジノが新装開店。カードゲームやルーレットなど、遊べるゲームは4種類。ほかにも世界各地の釣り場で魚釣りが楽しめるようになっており、ミニゲームの充実が図られている。

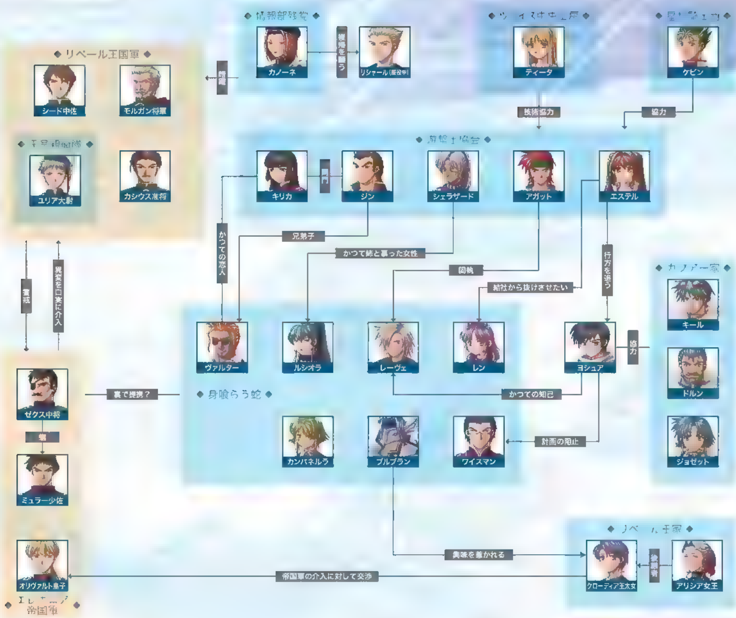


前作のクリアデータ引き継ぎが可能に

『空の軌跡FC』のクリアデータを読み込むことで、レベルの引き継ぎを始めとする様々な特典が受けられる。さらに、前作で特定のクエストをクリアしている場合はその影響により、一部のクエスト内容などが変化することも。

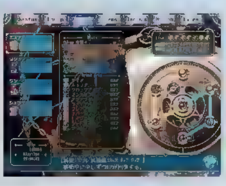


主な登場人物



新たな戦術オーブメントに加え新たなクオーツ、アーツが誕生

プレイヤーキャラに割り当てられた「戦術オーブメント」が新型となり、装着可能な「クオーツ」の種類も前作と比較して大幅に増えている。その影響で、より強力な「アーツ」も新たに誕生しており、新型「クオーツ」による、これまでにはない特殊効果も加わって、バトルにおける戦略の幅が大きく広がった。





仲間と協力して繰り出すチェインクラフト

2人以上の仲間と連携して連続攻撃を繰り出す新たなバトルシステム。連携する仲間の数が多いほど攻撃力は上昇するが、同時に消費する「CP」の量も増加する。「Sクラフト」との使い分けが戦略の鍵となる。



そして感動のクライマックスへ！

「空の軌跡FC」から続く壮大な物語がついに完結。エステルのヨシュアに対する想いや、結社が目論む「福音計画」の全貌など、数々の伏線が回収されていくなか、さらなる広がりを見せる世界観にも注目しよう。



英雄伝説 空の軌跡 the 3rd

ソラノキセキ the3rd

忘れえぬ想い、新たな旅へ

星杯騎士であるケビンの物語にスポットを当てながら、
『空の軌跡SC』の後日譚を描く『空の軌跡 the 3rd』。
次回作『零の軌跡』に連なる数多くのサイドエピソードも収録された。

新たな任地で星杯騎士ケビンは己の過去と向き合う

浮遊都市《リベル＝アーク》崩壊より半年後――
エレボニア帝国東部、クロイツェン州の中心都市バリアハート。その郊外にある飛行船発着場に、風変わりな一人の青年の姿があった。

彼の名は、ケビン・グラハム。

七耀教会の神父であると同時に、古代文明の遺産《アーティファクト》の調査・回収・関連事件の処理を行う《星杯騎士団》に所属する騎士である。

「《ルシタニア号》……
ラインフォルト社が満を持して
世に送り出した豪華飛行客船か。」

「は～、これで任務やなかったら
思う存分、大空のバカンスと
洒落込むところなんやけど。」

各地の貴族や成り上がりの大金持ち。
大枚をはたいて二等客室のチケットを買い求めた市民たち。
――浮き立ちざわめく乗船客に混じって、長いタラップを渡るケビン。

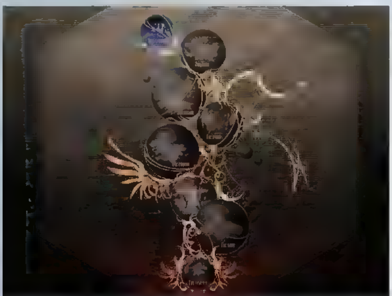
ラインフォルト社製の大型エンジンが重低音を響かせ、全長120アージュの巨船が、ゆっくりと大空に浮かび上がる。

それが――新たなる冒険の始まりだった。



PICK UP

謎のベールに包まれた「影の国（ファンタズマ）」という閉鎖世界

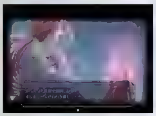


リベール王国を旅して回った前作までの世界観から様相が一変し、この世とは思えないような幻想的で不可思議な世界「影の国（ファンタズマ）」が今作における物語の舞台となる。ケビンたちがこの世界に囚われた理由、そして「影の国」の本質についてなどミステリアスな謎多きストーリーが展開していく。

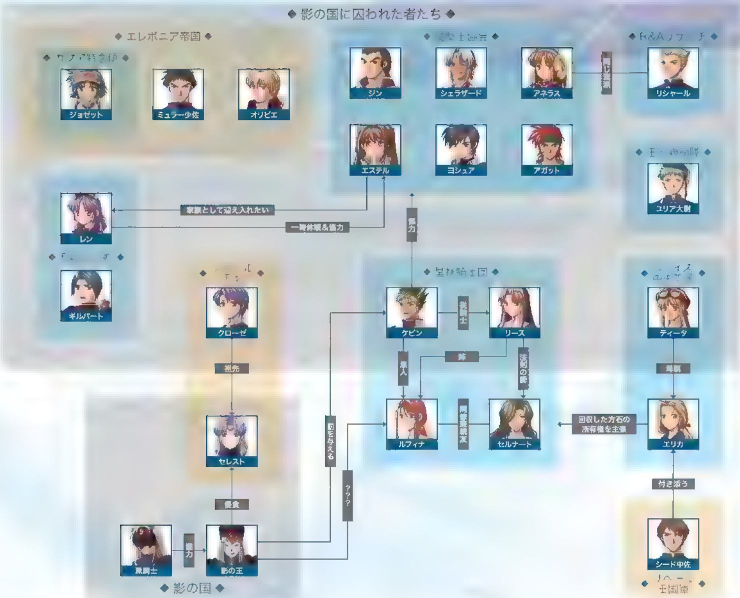
ここに明かされる ケビンの凄惨なる過去

今作の主人公は『空の軌跡SC』にも登場した、星杯騎士団を束ねる守護騎士ケビン。彼の抱える重く凄惨な過去が、「影の国」の謎と密接にリンクしながら徐々に解き明かされていく。





主な登場人物



封印石から囚われた仲間たちを解放

「影の国」に点在する「封印石」を手に入れて解放すると、『空の軌跡』でおなじみのキャラクターたちが仲間に加わっていく。



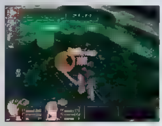
過去シリーズ最大の大所帯パーティ

パーティメンバーは総勢16名。前作の主人公であるエステルやヨシュアはもちろん、敵だったレンまでもが仲間に加わる。



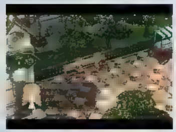
新たなATボーナスの追加で戦術の幅がさらに広がる

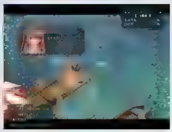
一撃で敵を倒す「DEATH」や完全防御の「GUARD」といった、新たなATボーナスが登場。これまで以上に戦略性が強くなった。



試練の扉の先に待つエピソードやミニゲーム

特定の条件を満たすと「影の国」の各所に配置されている扉の先へ進めるようになる。そこでは『空の軌跡SC』の後日譚ともいえる各キャラクターの動きや、登場人物の過去にまつわるエピソードなど、『空の軌跡』の世界をより深く楽しむための外伝的なストーリーを閲覧することができる。さらに、シリーズを通してのマニアックな知識が試されるクイズや、魚釣り勝負といったミニゲームなども多数用意されている。





零の軌跡

新たな舞台と絆が織りなす新章、ここに開幕――。

「軌跡シリーズ」の通算4作目。プラットフォームをPCからコンシューマ機のPSPに移した第1作目。舞台をリベール王国から大国に翻弄されるクロスベル自治州に移し「壁を乗り越える」物語が描かれる。



クロスベル警察・特務支援課、始動！

ゼムリア大陸西部、クロスベル自治州
かつて帝国と共和国の狭間で熾烈な領土争いが繰り広げられたこの地は、現在では大陸有数の貿易・金融都市として発展を遂げ、繁栄を謳歌していた。

一方、帝国と共和国による圧力も目に見えぬ形で高まっており、両大国の意向を受けた議員・役人たちが醜い政争と汚職を繰り広げる中、裏社会ではマフィアや外国の犯罪組織が台頭し、抗争を始めようとしていた。

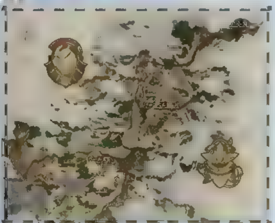
そんな中、市民の信頼を失ったクロスベル警察に４人の若者が集められた。

新米捜査官、ロイド・バニングス。
クロスベル市長の孫娘、エリィ・マクダエル。
若き《魔導杖》の使い手、ティオ・プラトー。
女たらしな元警備隊員、ランディ・オルランド。

およそ規格外な彼らは「特務支援課」という新部署に配属され、厳しい現実に直面しながらも、力を合わせて立ち向かって行こうとする。――これは《壁》を乗り越えようとする若者たちと、大都市の光と闇に生きる人々の生き様を描いた物語である。

PICK UP

帝国と共和国に挟まれたクロスベルに蠢く陰謀と闇



物語の舞台はリベール王国から、クロスベル自治州へと移行する。エレボニア帝国とカルバード共和国に地理的に挟まれたこの土地は、自治権を獲得して70年になるが、いまだに両大国を宗主国とし、大国の意志に翻弄される運命にあった。その一方でゼムリア大陸随一の金融・貿易都市として繁栄を誇る。こうした微妙な歪みを始めとし、クロスベルという都市は大きな闇を蓄積させていた――。

物語の鍵を握る謎の少女「キーア」との出会い



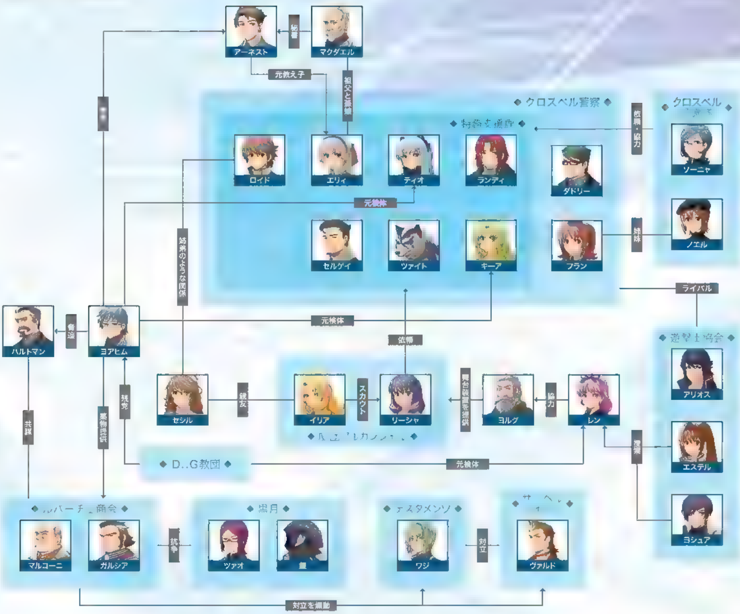
主人公ロイドたちは、裏のマーケット「黒の競売会」に潜入し、謎の少女キーアと出会う。彼女の出生の謎、マフィアの暗躍、そして薬物「グノーシス」をめぐり、ロイドたちはD∴G教団という狂信的な組織にたどり着く。教団との対決は一応の解決を見るが、それはクロスベルを巻き込む激動の始まりであった――。

エステルとヨシュア、レンの物語も絡み合う



前作『空の軌跡』の主人公エステルとヨシュアが、ロイドたちのライバルとしてクロスベルの遊撃士協会に転属して登場する。彼らの転属の目的は、「身喰らう蛇」の執行者レンを見つけ、家族としていっしょに暮らすことであった。『空の軌跡 the 3rd』で明かされたレンの壮絶な過去にも光明が差し、彼女の悲運の物語がようやく落着する。

主な登場人物



「一斉攻撃」と「コンビクラフト」でバトルシーンがさらに豪華に

バトル時のATボーナスに、メンバー全員が一斉に敵を攻撃する「TEAM RUSH」の要素が加わった。また、クラフト技に特定の2名が繰り出す「コンビクラフト」が追加。従来よりもバトルの演出が派手になり、さらなる盛り上がりを見せた。





キャラクター同士の関係が深まる「絆ポイント」

ロイドと支援課のメンバーたちのあいだに絆ポイントが設けられ、値の高いキャラクターと特定のイベントが発生するようになった。とくに終盤のクライマックス時に起こる特定のキャラクターとのドラマチックなイベント、いわゆる絆イベントには、対象キャラクターとのコンビクラフトの威力が高まる効果もあった。





フィールド上の戦闘「アタックエンカウント」

操作からフィールド上の敵を直接攻撃して、エンカウント後のバトルの状態が変化するようになった。レベル差が大きい場合はフィールド上で敵を倒すこともできる。なお、敵を攻撃するのは隊列の先頭キャラクターで、キャラクターごとに攻撃アクションや性能が異なっており、これも魅力のひとつだ。





THE LEGEND OF HEROES
碧の軌跡
アオノキセキ

叶わぬならば　すべてを零へ——

前作『零の軌跡』から1年の制作期間を経て登場した「軌跡シリーズ」通算5作目。前作に登場した少女キーアをめぐる謎とクロスベル自治州が抱える問題を軸にして物語は大きく進展する。

運命が交差する激動のクロスベル！

クロスベル自治州——

エレボニア帝国とカルバード共和国に挟まれ、大陸有数の貿易・金融都市として発展したこの自治州は、とある狂信的な宗教団体が引き起こした事件によって危機を迎えた。

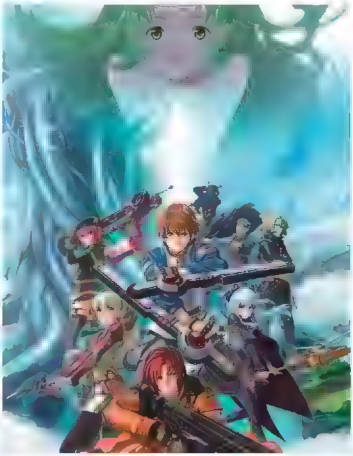
マフィアの抗争すら巻き込んだその事件は、謎の薬物「グノーシス」で警備隊が操られたことにより絶望的な状況に陥ったが、警察に設立された「特務支援課」などの活躍によって無事解決され、平和は取り戻された。

教団やマフィアと関係していた帝国派・共和国派議員たちも一掃され、新たな市長を迎えたクロスベルの未来は明るいかと思われたが、激動の時代を迎えたゼムリア大陸において、それは一時の安寧に過ぎなかった。

高まりつつある帝国・共和国からの干渉と圧力。
大陸全土を巻き込みかねないような“動乱”の兆し。
最強の猟兵団《赤い星座》と、東方系シンジケート《黒月（ヘイユエ）》、そして謎の結社《身喰らう蛇（ウロボロス）》。

全ての導火線がクロスベルに集まる中、太古の時代へと遡る真実と、解き明かされなかった数々の謎の真相が、今、ここに明かされる——

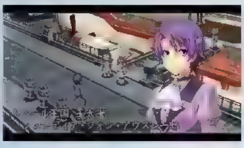
これは——“壁”を乗り越えようとする全ての人々に贈る、「同じ時代を生きていく」ための物語である。



PICK UP

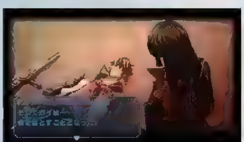
シリーズ作品の首脳陣が集結する「西ゼムリア通商会議」

本作の第2章では「西ゼムリア通商会議」という国際会議が開催される。この会議にはこれまでの「軌跡シリーズ」に登場したクローゼやオリビエといった人物のほか、オズボーン宰相やロックスミス大統領などの要人が一堂に会する。なお、西ゼムリア通商会議については次作『閃の軌跡』でも言及され、「軌跡シリーズ」の物語のつながりを実感できる。



ついに解き明かされる「ガイ・バニングス殺人事件」の全貌

前作でも未解決のままだった、主人公ロイドの兄ガイ・バニングスの殉職の原因がついに判明する。ガイはクロスベルの暗部に迫り、かつての同僚アリオスの関与を見いだす。雨のなか死闘を繰り広げる2人。そして一発の凶弾が放たれ崩れ落ちるガイ——そこに立つのは、クロスベルの歪んだ現実に翻弄され、最愛の家族を失った男だった。



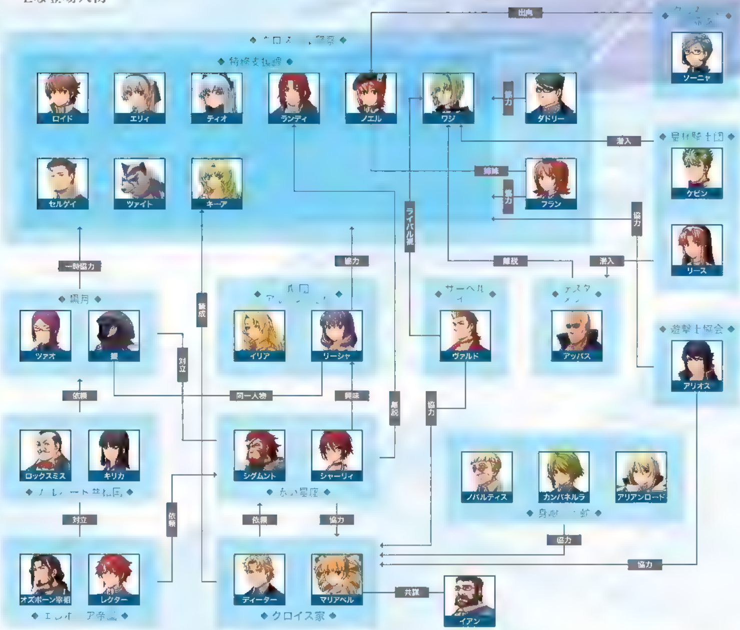
世界を紡ぐ「碧き零の計画」

帝国と共和国の2大国に挟まれ、運命に翻弄されてきたクロスベルという都市。失われた「幻の至宝」の再現を目論む錬金術師一族の悲願。「碧き零の計画」は、因果を操り、運命を紡ぎなおすものであった。そして、前作『零の軌跡』でさえも紡ぎなおされた物語であったことが明かされる。





主な登場人物



マップ移動、導力車、飛行艇 多彩な手段でエリアを移動

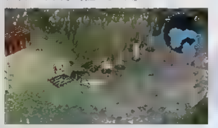
前作では導力バスや市内のマップ移動が導入され、移動の手間が軽減された。本作では、序盤に新型導力車が主人公たちに支給され、後半には飛行艇メルカバが登場し、離れた町への移動もショートカットできるようになった。





フィールドでアイテム入手

本作からは「ブレイクオブジェクト」という、フィールド上で破壊可能な木箱などが設置された。これらを破壊することで、セピスなどのアイテムが入手可能になった。



新戦闘システム「バースト」

新戦闘システムの「バースト」中は、味方キャラの行動順の高速化、状態異常の回復、詠唱なしでもアーツを発動できるなど戦闘を有利に進められるようになった。



導力車などのカスタマイズ

特務支援課に支給された新型導力車は、アイテムを入手してカラーリングやパーツを変更できる。また、各メンバーの家具も前作以上に増え、カスタマイズ性が高まった。



THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡
センノキセキ

零（ゼロ）から閃（セン）へ――

「軌跡シリーズ」6作目『閃の軌跡』はPS3とPS Vitaにプラットフォームを移し、
グラフィックが完全3D化。巨大な軍事国家エレボニア帝国を舞台に、
士官学院生リィンの「道」を探す物語が綴られる。

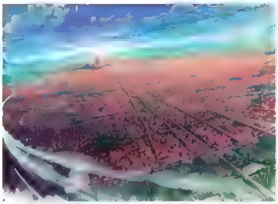
学院生たちの波乱と葛藤に満ちた生活が幕を開ける



「四大名門」と呼ばれる貴族たちを中心とする「貴族派」と、
平民出身の「鉄血宰相」を中心とする「革新派」。
エレボニア帝国は近年、この2者による既得権益の奪い合い
が表面化し、国内における緊張が高まりつつあった。
その対立は水面下で深刻化し、帝国各地で暗闘が繰り広げら
れるようになっていた――。

そして、それは帝都近郊にある伝統的な士官学校でも同じ
だった。

――《トールズ士官学院》。
帝国中興の祖「ドライケルス大帝」によって創設され、
身分に囚われない人材育成を目指してきたこの士官学校に
おいて、
貴族派の理事と革新派の理事が対立を深め、生徒たちに影響
を与えていた。



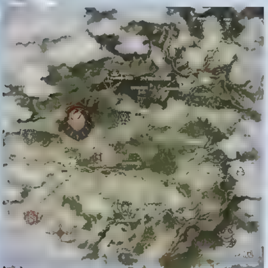
そんな中、地方貴族の息子、リィン・シュバルツァーは
トールズ士官学院への入学を果たし、帝都近郊の街トリスタを訪れる。
季節は春――白いライノの花が舞い散る中、リィンは気付く。

自分の着た制服が、貴族生徒や平民生徒の制服の色と違うことを。
少数ではあるが、同じ「深紅の制服」を着た生徒たちがいることを。

始まる入学式。偉丈夫の学院長の堂々たる挨拶が終わり、若き女性教官が壇上に立つ。
「赤い制服の子たちは集まりなさい、これから特別オリエンテーリングを始めるわ」
それが――波乱に満ちたリィンたち《Ⅶ組》の学院生活の幕開けだった。

PICK UP

物語の舞台は軍事大国エレボニア帝国に



『閃の軌跡』は過去の作品では強大な軍事大国として語られてきた、エレボニア帝国がその舞台となる。プレイヤーは帝国の士官学院生「リィン」を操作し、帝国内の各地を回る「特別実習」をこなしながら帝国全土を覆う数々の問題点に直面していくこととなる。

キャラクターやフィールドが完全3D化



これまでもキャラクターのデザインなどは3Dモデルで行われていたが、本作からは登場するキャラクターや広大なフィールドが常に3Dモデルで描写されるようになった。プレイヤーは背後からの三人称視点でキャラクターを操作する。

激動の帝国を舞台に学生たちの成長を描く

舞台となるエレボニア帝国は「革新派」と「貴族派」の対立が激化し、いつ内戦が起こるかわからない危機的な状況。そういった状況下において、士官学院生たちは協力して各地の問題解決に当たり、時にはぶつかり合いながら自らの道を探るべく成長していく。



主な登場人物



ダイナミックな戦闘カットイン

Sクラフト発動時のカットインは、ダイナミックな全身イラストが表示されるように。そのほかのクラフトやアーツでも、3Dグラフィックを活かしたキャラクターのモーションやエフェクトが画面を彩る。様々な強敵が出現する戦闘において、キャラクターや技を使い分ける楽しみがより増した。



帝国全土を揺るがす巨大な陰謀

帝国内は宰相ギリアス・オズボーンが率いる革新派と、四大名門と呼ばれる貴族たちが率いる貴族派の対立している真っ只中。両勢力には「帝国解放戦線」や猟兵団などの助力も加わり、その規模は計り知れない。士官学院生であるリィンたちも、否応なく両勢力の陰謀に巻き込まれていくこととなる。



攻撃属性と「崩し」効果により戦闘の戦略性が向上

各キャラクターが放つ攻撃には「斬」「突」「射」「剛」のいずれかの属性が割り振られ、敵の種類に応じて有効な攻撃が異なる。これにより、攻撃対象の選択などの戦略性が高まった。



ライン本数の多いオーブメントに利点が追加

戦術オーブメントには第五世代の「ARCUS」が支給。クオーツの属性値が撤廃され、異なるラインに同系クオーツが複数装備可能になったことで、ライン構造上の格差は小さくなった。



THE LEGEND OF HEROES

閃の軌跡II

センノキセキII

——その一発の銃声が、帝国の運命を変えた。

前作『閃の軌跡』から一年後、わずか8カ月弱の開発期間で完成した「軌跡シリーズ」最新作。そのストーリーは『閃の軌跡』と繋がっており、トールズ士官学院を脱出したリィンのその後が描かれた。

第三勢力として帝国を駆け回る士官学院生たちの物語

鉄血宰相、ギリアス・オズボーンの狙撃事件に端を発する「貴族連合」による帝都ヘイムダルの占領。

そして出現する巨大飛行戦艦「パンタグリュエル」と、「機甲兵」と呼ばれる機械仕掛けの人型兵器の大部隊によって帝国内の勢力図は完全に変わり、全土を巻き込む内戦が始まった。
圧倒的な物量と新兵器で制圧する貴族連合軍。高い練度の兵士と機甲師団で食い下がる帝国正規軍。
大帝国エレボニアで始まった内戦は、予想よりも遥かに激甚となり、いつ終わるとも知れぬ予感に人々は戦慄き、無力さに打ちひしがれるのだった。

そんな中——トールズ士官学院、特科クラス「VII組」に所属するリィン・シュバルツァーは、荒涼とした山岳地帯で目覚める。
傍らには人語を喋る黒猫、そして灰色の巨大な"騎士"がおり……
「VII組」の級友たち—共に数多の試練を潜り抜けたかけがえのない仲間たちの姿はどこにも見当たらなかった。

意識が途切れる前に聞いた、仲間たちの別れの言葉と、自分自身の慟哭と絶叫……

迫りくる蒼い影と、絶望的な戦いの始まった地上の光景が、リィンの脳裏に残酷なほど鮮やかに浮かび上がる。
「……みんなは無事なのか……」「とにかく学院に戻らないと――！」
黒猫の制止を振り切り、灰色の巨大な影を無視するように覚束ない足取りで山岳地帯を下り始めるリィン。

それが——激動の日々と、全ての終わりの始まりだった。



PICK UP

仲間たちを集め、過酷な運命に立ち向かう

本作の舞台は、前作『閃の軌跡』と同じエレボニア帝国の東部。舞台は同じだが、テキスト量にして約1.5倍（前作比）ものシナリオが詰め込まれており、じっくりと楽しめる作品になっている。過去のシリーズとは章立ての構成が少し異なり、「VII組」の仲間を探し出す第I部と帝国東部を巡回して内戦を止めるべく奔走する第II部、貴族派に占拠されたトールズ士官学院や帝都などを解放していく終章を軸に、『零・碧の軌跡』の主人公であるロイドやリーシャを操作するクロスベル側の視点でも物語が描かれていく。



仲間たちとの再会を目指し帝国東部を再びめぐる



『閃の軌跡』においてトールズ士官学院から離脱したリィンは、ユミルの郷に程近いアイゼンガルド連峰で目覚める。故郷であるユミルを拠点に、ヴァリマールの力を借りて「VII組」の仲間を探し出したリィン。彼は激化する内戦のなかで自分たちの立ち位置を見極めるため、そして最後の仲間、クロウ・アームブラストとの再会のため、更なる激戦へと身を投じていくこととなる。

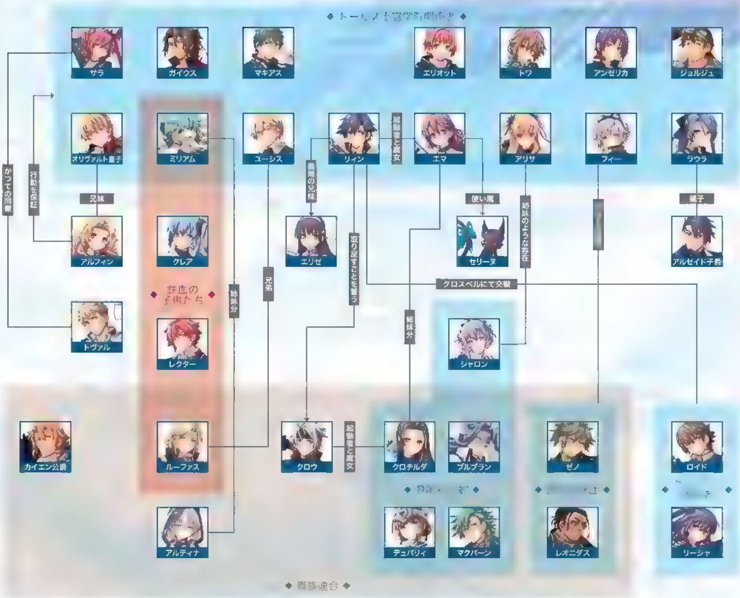
新たに紡がれるVII組メンバーや協力者たちとの絆

本作では一時操作キャラも含めて、総勢20名以上ものキャラクターたちが戦線に加わる。そのぶん『零の軌跡』から定番となった絆イベントも豊富に用意されており、その対象は「VII組」メンバーのみならず、遊撃士のトヴァルや鉄道憲兵隊のクレア、結社の執行者であるシャロンや、エレボニア皇女のアルフィンに至るまで非常に多彩。お気に入りのキャラクターと絆を紡ぎ、より深みを増したキャラクターとのやり取りを存分に楽しめる点も大きな魅力となった。



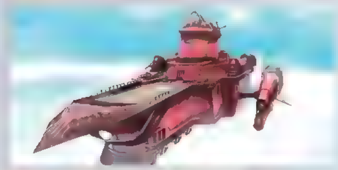


主な登場人物



次第に機能を増やしていく「紅き翼」カレイジャス

ストーリーの中盤でオリヴァルト皇子から高速巡洋艦カレイジャスを譲り受けると、帝国中に散らばる士官学院生たちを勧誘して乗艦させることが可能になる。以降は乗艦させた士官学院生に応じてカレイジャスの機能が充実し、最終的には艦全体がひとつの街ともいえるほどの機能を持つようになる。







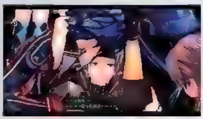
多彩なショートカットで移動のストレスを軽減

システム面のパワーアップとして、『閃の軌跡』では街などでしか使用できなかったショートカット移動がノルド高原でも可能になるなど、移動関連のシステムが整備された。これにより、広大な帝国をストレスなく動き回れる。



これまでになく悲痛で重厚なシナリオ

本作では、過去の作品ではあまり明確に描写されることのなかった人間の「死」と数多く直面し、内戦の悲惨さや権力におぼれた人間の愚かさが描かれていく。同時に帝国における歴史の「仕組み」など至宝にまつわる重要な伏線も散りばめられており、「軌跡シリーズ」におけるターニングポイントともいえる作品となっている。



那由多の軌跡

世界の果て、少年は少女と出会う――

ほかの「軌跡シリーズ」とは異なり、リアルタイムで敵を倒しながら進むアクション要素が主体のストーリーアクションRPG。
ゼムリア大陸とは異なる世界観で描かれるが、
「みっしぃ」などの共通要素もある。

世界の果てを探す少年の冒険譚

この世界には「果て」がある――。
僕たちは昔からそう教わってきた。

無限に広がって見えるこの海にも、
明確な終わりがあって、
その先に進むことはできない。

“世界は平面だから”

学者たちの多くはそう断じ、
人々もそれを信じている。
……でも、本当にそうなんだろうか。

いいや、きっと違う筈だ。
世の中にはまだ多くの未知が残されている。
「星の欠片」が映し出す
“あの光景”は一体なんだろう？

だから、僕は強く信じているんだ。
そう。世界はもっと、もっと
広いはずだって――。



PICK UP

ちびキャラたちを操る軽快な3DアクションRPG

主人公の「ナユタ」を操り、スキルを駆使して立ちふさがる敵を倒しながら、3Dステージを進んで行く、アクション操作がゲームの中心となる。それに加えて、装備品の収集やキャラの成長といったRPG要素と壮大なストーリーもあわせて楽しめる。



3Dステージを移動し、時には謎解きをクリアしながら奥で待ち構えるボスと戦う。



アクションステージのクリアとストーリーの進行は密接に絡み合っており、特定のステージをクリアしたり、アイテムを探し出すことで確認できる隠しシナリオも豊富。

ほかの「軌跡シリーズ」と共通する要素も

ゼムリア大陸が舞台ではないため世界観が異なる本作だが、『閃の軌跡』のトワとナユタのファミリーネームが共通していたり、「みっしぃ」が登場するといった共通点も見ることができる。



✣猫のような生物　みっしぃ

ロストヘブンでまれに目撃される、「みししっ」と鳴く希少生物。本作ではきぐるみなどのマスコットではなく、生物として登場する。



✣ナユタ・ハーシェル

「残され島」の出身でシエンシア海に面する港町サンセリーゼの学院に通う15歳の少年。未知なる物に対して強い好奇心を持ち、遺跡の塔の調査で出会ったノイや謎の男たちとの関わりから、「星の欠片」の奥に広がる世界「ロストヘブン」の謎を解き明かしていく。



✣ノイ

「残され島」に落ちてきた遺跡の頂上で発見された、妖精のような少女。所持していた「マスターギア」を謎の男に奪われ、それを取り返すべくナユタと行動を共にする。

Ys vs. 空の軌跡 ALTERNATIVE SAGA

“型破り”な対戦プレイヤーを待ち受ける！

ファルコムの2大人気タイトル『イース』と『空の軌跡』のコラボ作品。
『イースSEVEN』をベースとした対戦アクションを通信プレイで楽しめる。
ゲストとして『零の軌跡』からロイドやエリィも参戦している。

“理”に召喚された異世界の戦士が激突する

遥か昔、開祖クーブラ・カーンによって建国された
伝説の王国・ザナドゥ…。

かつて桃源郷と謳われるほどの隆盛を誇ったが、
この地を太古より脅かす存在があった。

巨大な魔力を操り、永遠の生命を持つキングドラゴン――
名を、《魔王ガルシス》。

不老不死の魔王を討たんとする人々の強き意志は、
いつしかザナドゥの大地に“理”を刻んだ。
忌まわしき約束の時、時空を越えて戦士たちの魂を招き、
目覚めし彼の者を討たん――

一定の周期で覚醒する魔王と、異世界から呼ばれた戦士たちとの闘争は
果てしなく繰り返された。
やがて荒廃した地から人々は去り、《ザナドゥ》はその名を忘れ去られる。
ただ世界に刻まれた“理”と魔王の存在のみがそこに在り続けた。

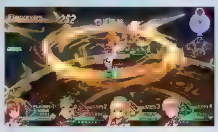
そして今、再び魔王復活のときが訪れ……
異世界から一人の戦士が召喚されようとしていた…。



PICK UP

シリーズの枠を超えた対戦バトルが楽しめる

本作はファルコムのアクションRPGシリーズ『イース』をベースとするアクションバトルゲーム。２大タイトルのキャラたちが画面狭しと飛び回り、様々なアーツやクラフトを駆使して戦っていく。サポートキャラを含め、総勢40名のキャラを操作可能だ。



最大4人のバトルロイヤルが楽しめる本作。アドホック通信に対応しており、友だちとの対戦も可能。



スキルを敵に当てたり、ダメージを受けることで溜まっていくEXTRAゲージを使用すれば、各キャラの持つド派手な大技、EXTRAスキルを発動できる。『空の軌跡』のキャラの場合は「Sクラフト」がこれに割り当てられている。

人気の漫画作品「ファルコム学園」の原流

異世界「ザナドゥ」を舞台とし、“理”の力によって、各キャラの性格が変貌している本作の基本設定は、「月刊ファルコムマガジン」で連載中の「みんな集まれ！ファルコム学園」に引き継がれている。

✣みんな集まれ！ファルコム学園

新久保だいすけ氏が描くギャグ四コマ漫画。「オルタナティブサーガ」が原作ではあるが、その設定は極めて独創的。





✣エステル・ブライト

『FC』『SC』の主人公を務める、遊撃士の少女。本作のストーリーでは、リベールの異変を解決後の、正遊撃士として成長した状態の彼女が登場する。

✣アドル・クリスティン

「イースシリーズ」の主人公で、生涯を冒険にささげた赤毛の剣士。本作では「軌跡シリーズ」の赤毛の剣士、アガットとの絡みが見られるなど、コラボ作品の醍醐味を存分に楽しめる。

ヴァンテージマスター ポータブル Vantage Master PORTABLE

頭を鍛えるタクティクスRPG！

PCゲームとして1997年にリリースされた戦略型シミュレーションRPGのPSP向けリメイク。運の要素を極力排しており、将棋のような高い戦略性が楽しめる骨太のシミュレーションゲームだ。

いつもと違う『空の軌跡』のキャラたちが見られる

『ヴァンテージマスター　ポータブル』にはPC版のキャラクターに加え、『空の軌跡』に登場するエステルやヨシュアたちを「マスター」として使用できる。対戦プレイでの使用時には2P側のキャラクターが1P側とは異なるカラーリングとなるため、見慣れたキャラクターの、いつもとは少し違う雰囲気を楽しめる。





金髪のエステルや赤毛ではなくなったアガットなど、普段見慣れたキャラクターほど新鮮に映る2P側のキャラクターたち。

PICK UP

わずらわしさを排除した思考型戦略シミュレーションゲーム

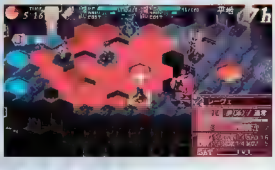
本作はプレイヤー自身が精霊使い「マスター」となり、自身の駒となる「ネイティアル」を召喚しながら敵マスターの撃破を目指すシミュレーションRPG。ゲストとして参戦している『空の軌跡』のキャラたちにもオリジナルストーリーが用意されている。



「ネイティアル」と呼ばれる精霊を操り、様々な戦況に対応して敵マスターを追い詰めよう。







エステルやヨシュアなど、おなじみのキャラを操ってオリジナルストーリーを楽しんだり、対戦プレイも可能。

暁の軌跡

THE LEGEND OF HEROES

アカツキノキセキ

「軌跡シリーズ」10周年記念 オンラインプロジェクトが始動！

「軌跡シリーズ」10周年を記念して発表された、オンラインRPG。ゲームはUnityで動作するため、対応ブラウザがあればパソコンやタブレット、スマートフォンなどでゲームを楽しめる。

新米遊撃士の凸凹コンビが繰り広げる壮大な冒険

クロスベル自治州で遊撃士を目指す少年ナハト・ヴァイスは
待ちに待った遊撃士資格の認定試験当日、珍しい黒髪をした少女と出会う。

彼女の名はクロエ・バーネット。
クロエもまた、遊撃士資格を取得するために
リベール王国からやってきたのだという。

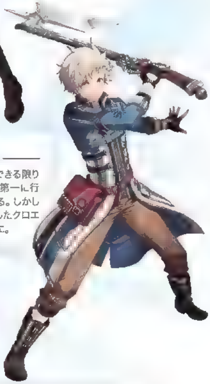
偶然にも同時に認定試験を受けることとなった二人は、
遊撃士協会クロスベル支部のミシェルが口にした
『特務支援課』という聞き慣れない部署名を気にしながらも、
試験会場であるクロスベル地下、ジオフロント区画へと向かっていく。

それが、ナハトとクロエ、新米凸凹遊撃士コンビによる
壮大な冒険の始まりであった——。



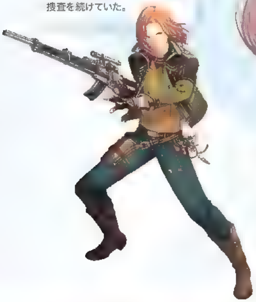
クロエ・バーネット

ルーアン地方出身の準遊撃士。正義感が強く曲がったことが許せない性格で、昔から親しんできた騎士道物語のような、時代がかった言動をすることがある。



ナハト・ヴァイス

出身地不明の準遊撃士。できる限り目立たないよう、「平凡」第一に行動することを信条としている。しかし不幸にも、真逆の性格をしたクロエとコンビを組まされることに。



ロナード・グリフィン

クロスベル警察の捜査一課に所属する上級捜査官。数年前に決行されたある教団の殲滅作戦後、残党勢力を洗い出すためゼムリア大陸各地に赴き、遊撃士協会の「協力員」という形で単独捜査を続けていた。



リーヴ

天使のような微笑と悪魔よりも腹黒い野心を持つ、ベンチャー企業《エルフェンテック》の若き社長。商才というより博才があり、リベールの異変やクロスベルで起こった教団事件の際、各地の混乱に乗じて株取引で大儲けを果たした。



ジリアン・スカイ

クロスベル警察のオペレーターで、ロナード捜査官の同僚。正義感の強さから生まれもっての苦労人気質で、日々のストレスに悩まされている。

NEWS

シリーズの原点、『空の軌跡 FC』の Evolution バージョンが 2015年に発売決定！

『軌跡シリーズ』のPS Vita向けリメイク版が『零の軌跡』『碧の軌跡』に続き、『空の軌跡 FC』でも発売されることが決定！　『空の軌跡 FC Evolution』のタイトルで発売される本作は、メインストーリーのフルボイス化やBGMのアレンジ、バランス調整などを行った最新版。エステルたちの冒険をフルボイス&HD画質で楽しもう。



エステル・ブライト（新デザイン）

『空の軌跡 FC Evolution』ではタイトルロゴも一新。新たなデザインで描かれるエステルたちと、リベール王国をめぐる旅に出かけよう。

■企画・制作　日本ファルコム株式会社／株式会社キャラアニ
■発売　株式会社角川ゲームス

「軌跡シリーズ」西ゼムリア大陸歴史年表

「軌跡シリーズ」における大きな魅力の1つといえば、作品の世界観を形作る壮大な歴史のバックボーン。ここではその西ゼムリア大陸における歴史上の出来事を、作中で暦が明言されているものに限り掲載している。

各時代とシリーズ作品の関係性

七耀歴以前の古代ゼムリア文明期、七耀歴が始まった暗黒時代、そして1150年から50年をかけ飛躍的な技術革新が行われた導力革命までが、「軌跡シリーズ」開始以前の設定上の歴史となる。以後、1202年から『空の軌跡』、1204年から『零・碧の軌跡』『閃の軌跡』シリーズの物語がスタートしている。

大崩壊以前（七耀歴以前）

暗黒時代～導力革命

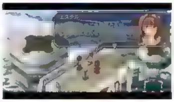
リベール王国クーデター事件～影の国事件

クロスベルのD∴G教団事件～零の至宝消失

エレボニア帝国内戦～クロスベル占領









✣ 大崩壊以前・古代ゼムリア文明期

七耀歴	出来事
七耀歴以前	女神より「七の至宝（セプト＝テリオン）」を授けられた古代人が、至宝ごとに七派に分かれ様々な形で『理想』を追い求め始める
	リベールの始祖となった古代人たちが、「輝く環（オーリ・オール）」を中心に実験空中都市「リベル＝アーク」を建造。破滅への道を歩み始める
	セレスト・D・アウスレーゼが「封印機構」を設立。封印計画が実行され「空」の至宝「輝く環（オーリ・オール）」が浮遊都市「リベル＝アーク」に封印される
	クロイス家を中心とする一派が、空の女神に代わる地上の「神」としての役割を、「幻」の至宝「虚なる神（デミウルゴス）」に求める
	人の性（さが）と業（ごう）を受け止めきれず、「幻」の至宝「虚なる神（デミウルゴス）」が自らの意思で消滅
	「大崩壊」によって古代ゼムリア文明が滅亡

✣ 暗黒時代～導力革命

七耀歴	出来事
1年～500年	「大崩壊」によって文明が失われ、世界は戦乱の時代へ突入。後にこの時代は「暗黒時代」と名付けられる
371年	エレボニア帝国にて、「暗黒竜」ゾロ＝アグルーガにより、帝都ヘイムダルが死の都と化す
	アストリウスⅡ世、南方の都市セントアークに仮の都を構える。その約100年後、皇帝ヘクトルⅠ世が「緋色の騎士」テスタ＝ロッサにより暗黒竜を調伏
500年頃	「空の女神（エイドス）」を奉じる七耀教会が歴史の表舞台に登場。以降、1100年頃まで教会を中心とした新たな秩序が形成されていく
900年頃	七耀教会によって築かれた秩序は安定期へと入り、様々な宗教芸術が生み出される
	商品作物として綿花などの栽培が盛んになり、貨幣収入を得るための手工業が行われ始める
947年	エレボニア帝国にて、ヴァリウスⅤ世の逝去により、帝国全土を巻き込む内乱「獅子戦役」が勃発
	エレボニア帝国第四皇子オルトロス、帝都に封印されたテスタ＝ロッサを復活させる
	エレボニア帝国第六皇子ルキウス、「紫紺の騎士」を復活させ、その起動者となる
949年秋	エレボニア帝国第三皇子ドライケルス・ライゼ・アルノール、ノルドの地にて挙兵
952年7月4日	エレボニア帝国第三皇子ドライケルス、「灰色の騎神」の起動者となり、魔城と化した帝都を解放。内戦を終結させ、エレボニア皇帝となる
1075年	リベール王国、七耀教会、ロレント市の合同で、ロレント市に時計台が建立される
1150年	C・エプスタイン博士が「導力器（オーブメント）」を発明したことで、「導力革命」が勃興

1154年	レマン自治州にて「導力革命」の父であるC・エプスタイン博士が死去
1155年	レマン自治州にて「エプスタイン財団」設立
	C・エプスタイン博士の高弟の1人であったアルバート・ラッセル博士、リベール王国に帰国。オーブメント技術の普及を提唱するも世間の反応は冷たかった
1157年	アルバート・ラッセル博士、ツァイス時計師組合との技術提携を結ぶ。協同でツァイス中央工房の前身「ツァイス技術工房」を設立
1158年	G・シュミット博士とラインフォルト工房によって導力駆動車が開発される
1160年	リベール王国の国王エドガーIII世がツァイス技術工房に資金援助を開始。ラッセル博士が初代工房長に就任
	エレボニア帝国にてルーレ市からザクセン鉄鉱山を結ぶ貨物鉄道路線が開通
1162年	リベール王国にてエドガーIII世が逝去
	リベール王国にてアリシアII世が20歳で女王に即位
1164年	リベール王国のルーアン市で「ラングランド大橋」落成
1165年	エレボニア帝国にて帝都からルーレ市を結ぶ初の旅客鉄道路線が開通
1168年	39回の飛行実験失敗を経て、リベール王国にて世界初の導力飛行船「カラトラバ号」が完成
1173年	リベール王国の「ツァイス技術工房」が「ツァイス中央工房」に名称を変更。共和国ヴェルヌ社、帝国ラインフォルト社への技術提携開始
1175年	リベール王国にて飛行船公社が設立され、定期飛行船「リンデ号」就航
1177年	リベール王国にて定期飛行船「セシリア号」就航
1178年	リベール王国ツァイス中央工房にて、移動工房船「ライプニッツ号」竣工
1178年7月1日	午前5時45分、ノーザンブリア大公国の公都ハリアスク近郊に「塩の杭」が出現。その後、派遣された星杯騎士団が「塩の杭」を回収する
1180年	ツァイス中央工房移築。カルデア丘陵の一部を掘削して地下工場が完成
	「塩の杭」事件の被災孤児である抹消者*****が七耀教会に入信
1182年	リベール王国ツァイス中央工房にて、ラッセル博士が工房長を退任。マードック技術主任が工房長に就任する
1185年	リベール王国ツァイス中央工房にて、自然科学・医学研究部門が設立
	七耀教会の抹消者*****が封聖省に入省。聖務官に就任
	「クロスベルの鐘」がクロスベル自治州の太陽の砦から発掘され、クロスベル市の中央広場に設置される
1187年	客船「エテルナ号」がカルバード領海で沈没。乗船していたリベール王国のユーディス王太子夫妻が逝去
1190年	エプスタイン財団とツァイス中央工房、共同で「導力ネットワーク」構想を発表
	封聖省の抹消者*****が司教に昇叙
1192年	エレボニア帝国国境付近のハーメル村において虐殺事件「ハーメルの悲劇」が発生
	リベール王国とエレボニア帝国の2国間で「百日戦役」勃発。中央工房がエレボニア軍に接収されるも、ラッセル博士がレイストン要塞で警備飛行艇を開発し、反攻作戦で多大な戦果を上げる。以後、警備飛行艇はリベール王国軍の主力兵器となる
	リベール王国ロレント市の時計台がエレボニア軍の攻囲により倒壊。倒壊に巻き込まれた娘のエステルを庇い、母のレナ・ブライトが死去
	リベール王国軍の電撃作戦によりエレボニア帝国軍が降伏。「百日戦役」が終結する
	レーヴェとヨシュア、結社「身喰らう蛇」に身を投じる
1192年11月	クロスベル通信社所属のマルセル・ニールセン、「百日戦役」を題材とした取材・報道が評価されフューリッツァ賞を受賞
1193年	エレボニア帝国とリベール王国の2国間で「百日戦役」の講和条約が締結され、中央工房からエレボニアへのオーブメントの輸出が再開される
1194年	クロスベル警備隊員オズマ・シーカー一尉が軍事演習中の事故により殉職
1195年	封聖省の抹消者*****が外法認定を受け破門される
1197年	ツァイス中央工房によって導力演算器「カペル」Ver.1が完成
	リベール王国のシェラザード・ハーヴェイが、アイナ・ホールデンの依頼を解決し正遊撃士に昇格
	リベール王国にてヨシュア・アストレイが遊撃士カシウス・ブライトの養子となる
	レーヴェ、盟主より魔剣「ケルンバイター」を授かる
	「百日戦役」によって破壊されたリベール王国ロレント市の時計台が、市民の協力により再建される
	エレボニア帝国にてリィン・シュバルツァー、「剣仙」ユン・カーファイの弟子となる
1198年	リベール王国の遊撃士カシウス・ブライト、S級に昇格
1199年	ツァイス中央工房で高速巡洋艦「アルセイユ」の開発プロジェクトが開始
	エレボニア帝国ガレリア要塞に「列車砲」2門が配備される
	クロスベルをめぐる帝国と共和国の暗闘に巻き込まれ、アリオスの妻サヤ・マクレインが死去

※ 同じ年に起きた出来事は順不同の場合があります

リベール王国クーデター事件〜影の国事件

七耀歴	出来事
1201年	リベール王国軍が情報部を設立。アラン・リシャールがその初代司令に就任する
1202年	レーヴェ、ロランス少尉として、リベール王国軍情報部のリシャール大佐にスカウトされる
	リベール王国にて高速巡洋艦「アルセイユ」が竣工。試験飛行に入る
	ジェスター猟兵団によってエレボニア帝国の遊撃士協会各支部が襲撃される。事件発生から2日後、帝国遊撃士協会の臨時代表に着任したカシウス・ブライトが事態を収束させる
	定期飛行船「リンデ号」がリベール国内で行方不明となる
	遊撃士見習いエステル・ブライトとヨシュア・ブライト、「リンデ号」消失事件を追って地方都市ロレントを旅立つ
	リベール王国にてリシャール大佐を筆頭とする軍情報部によるクーデターが勃発。エステル・ブライトら遊撃士の活躍によって失敗に終わる
	リベール王国にてエステル・ブライトとヨシュア・ブライトが正遊撃士に昇格
	カシウス・ブライトが遊撃士協会を抜けリベール王国軍へ復帰。准将に就任する
	リベール王国にて第60回女王生誕祭開催
	リベール王国にて、リベール王国、エレボニア帝国、カルバード共和国による三ヶ国不戦条約締結
1203年	リベール王国ヴァレリア湖上空に浮遊都市「リベル=アーク」が出現。後に「リベールの異変」と呼ばれる「空」の至宝「輝く環（オーリ・オール）」をめぐる事件が勃発する
	リベール王国全土で「空」の至宝「輝く環（オーリ・オール）」に起因する導力停止事件が発生
	リベール王国における導力停止事件を受け、エレボニア帝国の第3機甲師団がリベール王国のハーケン門付近に展開
	エステル・ブライトら遊撃士の活躍によって浮遊都市「リベル=アーク」は崩壊。「リベールの異変」は収束する
	浮遊都市「リベル=アーク」にて、守護騎士ケビン・グラハムが結社「身喰らう蛇」の使徒ゲオルグ・ワイスマンを殺害
	結社「身喰らう蛇」の執行者カンパネルラが「輝く環（オーリ・オール）」を回収し、盟主に献上。盟主による「福音計画」の完了と「幻焔計画」の始動が宣言される
	エレボニア帝国の「鉄血宰相」ギリアス・オズボーン、リベール国内でアリシアII世に謁見
	リベール王国にて、エリカ・ラッセル博士が古代遺物「レクルスの方石」を発見・回収
	秋、星杯騎士団のケビン・グラハムとリース・アルジェントが、古代遺物「レクルスの方石」回収のためリベール王国を訪れる
	ケビン・グラハムら17名、古代遺物「レクルスの方石」が生み出した「影の国（ファンタズマ）」に閉じ込められる
	ケビン・グラハム、仲間と共に「影の国」からの脱出に成功。「外法狩り」に代わる守護騎士としての新たな渾名を考え始める

クロスベルのD∴G教団事件〜零の至宝消失

七耀歴	出来事
1201年	クロスベル警察のガイ・バニングス捜査官、捜査中に謎の死を遂げる
	ロイド・バニングス、兄の死に伴い共和国の親戚宅に身を寄せる
1203年	猟兵団「赤い星座」がカルバード共和国に入り、「黒月」との大規模抗争に発展
1204年	クロスベル警察・特務支援課発足。ロイド・バニングスら4名が着任
	エステル・ブライト、ヨシュア・ブライトの2名が、遊撃士協会クロスベル支部に転属
	クロスベル自治州・成立70周年記念祭開催
	クロスベル自治州にてヨアヒム・ギュンターを首魁とする「D∴G教団」による「教団事件」が勃発。ロイド・バニングスらクロスベル警察特務支援課の活躍によって事件は収束する
	クロスベル政府の「教団事件」に関わった議員たちが逮捕される
	クロスベル市の市長にディーター・クロイスが就任。クロスベルの州議会議長にヘンリー・マクダエルが就任
	カルバード共和国西端アルタイル市郊外の「D∴G教団」旧アルタイルロッジに、ロイド、ノエル、アリオス、ダドリーが突入。潜伏していた逃亡中のハルトマン元議長を逮捕
	一時凍結されていたクロスベル警察特務支援課が再始動
	猟兵団「赤い星座」がクロスベル自治州入りする
	8月某日、クロスベル自治州にて西ゼムリア通商会議開催
	エレボニア帝国「帝国解放戦線」と、カルバード共和国「反移民政策主義」によって、西ゼムリア通商会議の議場が襲撃される
	西ゼムリア通商会議の議場で市長のディーター・クロイスがクロスベル自治州の独立を宣言
	猟兵団「赤い星座」によってクロスベル市が襲撃される

1204年	クロスベルの住民投票で「国家としての独立」が採択され、翌日にディーター・クロイスがクロスベル独立国の初代大統領に就任。アリオス・マクレインが初代国防軍長官に任命される
	クロスベル自治州ミシュラムにて「零の至宝」が誕生
	「零の至宝」の力によりクロスベルに侵攻したエレボニア帝国軍、カルバード共和国軍が壊滅。さらにエレボニア帝国ガレリア要塞の列車砲2門が消滅
	ディーター・クロイスがクロスベル独立国を中心とする「ゼムリア大陸諸国連合」を提唱
	カルバード共和国にて、IBCの資産凍結に端を発する恐慌が発生
	エレボニア帝国にて貴族派と革新派による内戦が勃発
	ヘンリー・マクダエル議長がクロスベル独立宣言の無効を発表する
	クロスベル自治州にて「碧の大樹」が出現
	ロイド・バニングスらクロスベル警察特務支援課により、「零の至宝」の力が失われる

✣ エレボニア帝国内戦～クロスベル占領

七耀歴	出来事
1204年3月31日	エレボニア帝国ユミル出身のリィン・シュバルツァーがトールズ士官学院に入学
	エレボニア帝国トールズ士官学院に特科クラス「VII組」発足
1204年4月18日	トリスタ放送局の新ラジオ番組「アーベントタイム」放送開始
	エレボニア帝国オーロックス砦にラインフォルト社の最新鋭主力戦車「18」が配属
1204年6月28日	「帝国解放戦線」により、ノルド高原のエレボニア帝国軍監視塔とカルバード共和国軍基地が同時に砲撃される
1204年7月26日	エレボニア帝国の帝都ヘイムダルにて夏至祭が開催される
	帝都ヘイムダルにて皇族を狙ったテロ事件が勃発。テロの首謀者として「帝国解放戦線」が犯行声明を出す
1204年8月18日	エレボニア帝国トールズ士官学院にて、クロウ・アームブラストとミリアム・オライオンの2名が特科クラス「VII組」に編入
1204年8月31日	「帝国解放戦線」がガレリア要塞を襲撃し、列車砲の空砲が発射される
1204年9月25日	エレボニア帝国にて、高速巡洋艦「カレイジャス」が初飛行を行う
1204年9月26日	エレボニア帝国ルーレ市内の軍需工場が「結社」の大型人形兵器に襲撃され、さらに近郊のザクセン鉄鉱山を帝国解放戦線が襲撃
1204年10月23日	トールズ士官学院にて、特科クラス「VII組」が士官学院旧校舎に眠っていた「灰の騎神」ヴァリマールを発見する
	トールズ士官学院にて、学院祭が開催される
1204年10月24日	クロスベルが擁する「零の至宝」の力により、エレボニア帝国ガレリア要塞が備え付けられた二門の列車砲と共に消滅
1204年10月30日	「帝国解放戦線」のリーダーであるクロウ・アームブラストにより、エレボニア帝国の宰相ギリアス・オズボーンが狙撃される
	パンタグリュエルを旗艦とする貴族連合軍が帝都ヘイムダルを占拠。さらに帝都近郊のトリスタへ侵攻する
	リィン・シュバルツァーが「灰の騎神」ヴァリマールの「起動者（ライザー）」として覚醒。「蒼の騎神」オルディーネとの一騎打ちの末に敗走する
1204年11月30日	猟兵団「北の猟兵」がユミルを襲撃。貴族連合によりエリゼとアルフィン皇女が連れ去られる
1204年12月13日	リィン・シュバルツァー、パンタグリュエル内に幽閉されていたアルフィン皇女を救出し、「カレイジャス」に合流
1204年12月17日	エレボニア帝国軍第四機甲師団とクロイツェン領邦軍が激突。機甲師団が勝利し貴族連合はバリアハート方面まで撤退する
1204年12月24日	交易町ケルディックがクロイツェン領邦軍に焼き討ちされ、犠牲者を出す
1204年12月30日	「カレイジャス」に乗る士官学院生たちにより、近郊都市トリスタとトールズ士官学院が解放される
1204年12月31日	帝都ヘイムダルへエレボニア帝国軍第三、第四機甲師団が進撃。士官学院生らはカレル離宮の解放に成功する
	カイエン公の暴走により、「緋の騎神」テスタ＝ロッサを核に「紅き終焉の魔王（エンド・オブ・ヴァーミリオン）」が顕現
	特科クラス「VII組」、ヴィータ・クロチルダ、「灰の騎神」「蒼の騎神」の活躍により、「紅き終焉の魔王（エンド・オブ・ヴァーミリオン）」が再び封じられるも、クロウ・アームブラストがこの戦いで負った傷により死去
	「鉄血の子供たち」の筆頭であったルーファス・アルバレアにより貴族派の首魁であるカイエン公が拘束され、生存していたギリアス・オズボーンが内戦の終結を宣言する
1205年1月14日	クロスベル自治州がエレボニア帝国領として併合される
1205年3月	リィン・シュバルツァー、「灰の騎神」を操りクロスベルに侵攻するカルバード軍を撃退
	ロイド・バニングス、リーシャ・マオと共にクロスベル「ジオフロントE区画」に設置された導力サーバーの初期化を行う
1205年3月11日	特科クラス「VII組」メンバー、トールズ士官学院旧校舎の異変を究明し「虚ろなる試し」を突破

※　同じ年に起きた出来事は順不同の場合があります

PLAYBACK STORIES

英雄伝説 空の軌跡 FC

父の行方を追う形で、リベール王国を旅することとなった新米遊撃士のエステルとヨシュア。2人はその旅のなかで、国家を揺るがす巨大な陰謀に巻き込まれていく。

序 章 |「父、旅立つ」

準遊撃士への道

- 序-01 | エステル(幼少時代)、父・カシウスが連れ帰ったヨシュアと出会う[illegible]
- 序-02 | エステル、準遊撃士昇格のための研修を[illegible]た様子を見せる
- 序-03 | エステル[illegible]でアイナに激励され、シェラ[illegible]準遊撃士昇格のための[illegible]
- 序-04 | エステル[illegible]ヨシュア[illegible]を終え、準遊撃士に昇格する
- 序-05 | エステルら、「翡翠の塔」へ向かった少年たちを連れ帰るという、準遊撃士として最初の任務に赴く
- 序-06 | カシウス、外国の遊撃士支部から送られてきた手紙を確認し、驚いた様子を見せる
- 序-07 | 調査任務でロレントを発つため、エステルたちに遊撃士の仕事を回す
- 序-08 | エステルたちに見送られ、定期飛行船「リンデ号」でロレントを発つ

本格化する準遊撃士としての任務

- 序-09 | エステルら、準遊撃士としてティオの実家であるパーゼル農園の[illegible]退治に赴く
- 序-10 | 翠耀石運搬のためクラウス市長の依頼で向かったマルガ鉱山で、突如出現した魔獣から鉱夫たちを救う
- 序-11 | 鉱山で預かった翠耀石を届けるため向かったクラウス市長邸でジョゼットと出会う
- 序-12 | 「リベール通信」記者たちの護衛任務で「翡翠の塔」へ赴き、そこでアルバ教授と出会う
- 序-13 | 市長邸から盗まれたという翠耀石の捜索を開始する
- 序-14 | 翠耀石の窃盗犯を追って[illegible]カプア一家と対峙する
- 序-15 | カプア一家から翠耀石を取り戻し、正遊撃士合格の推薦状を拝領する
- 序-16 | カシウスの乗った定期船が行方不明になったという報せを受ける

序-01



序-04



序-14



第1章 |「消えた飛行客船」

ボースへ

- 1-01 | エステルら、カシウスの消息を確かめるためボースへ向かう決意を固める
- 1-02 | エステル、ヨシュアと共に街の時計台に上り、亡くした母について回顧する
- 1-03 | エステルら、アストン隊長から通行許可証を受け取りボース地方へと向かう
- 1-04 | ボース街道で運搬車の護衛を務めていた遊撃士のグラッツと出会う

定期船消失事件の調査

- 1-05 | エステルら、ルグラン老人から定期船消失事件が軍の情報規制下にあることを知らされる
- 1-06 | 受付を務めるルグラン老人の手続きのもと、ボース支部への転属手続きを終える
- 1-07 | ボースでの最初の依頼主となったボース市長のもとへ向かう
- 1-08 | 市長を出迎えに向かった七耀教会でメイドのリラと出会う
- 1-09 | ボースマーケットでボース市長のメイベルと出会い、定期船消失事件の調査依頼を受ける
- 1-10 | メイベルの紹介状をもとに遊撃士嫌いのモルガン将軍がいるハーケン門へと向かう
- 1-11 | ハーケン門の休憩所で帝国から来たという金髪の青年と会話を交わす
- 1-12 | [illegible]カプア一家が関係していることをモルガン将軍から聞かされる
- 1-13 | 遊撃士であることがモルガン将軍にバレてつまみ出される
- 1-14 | オリビエ、定期船消失事件をめぐるモルガン将軍とシェラザードの口論を仲裁する
- 1-15 | 同行を申し出たオリビエを連れてボースへと戻る
- 1-16 | [illegible]身代金を要求したというカプア一家の行動について精査する
- 1-17 | メイベルに取材を申し込もうとするも[illegible]されるナイアルとドロシーを目撃する
- 1-18 | メイベルとルグランにカプア一家にまつわる情報調査の結果報告を行う

関連用語解説

[illegible]【[illegible]】
1歳のエステルは、父であるカシウスが連れ帰ってきた1人の少年と出会う。大怪我を負っていたその少年の名はヨシュア。彼の素性について父は多くを語らなかったが、そんなヨシュアをエステルは温かく迎え入れた。そしてこの[illegible]から2人はカシウスのもとで共に暮らし、姉弟のように育っていくこととなる

準遊撃士【序-02】
遊撃士」の見習い身分。遊撃士協会で定められた研修課程を修めることにより任命される。見習いではあるが、ギルドの一員として人々の暮らしと平和を守り、正義のために働くことを義務付けられる

アイナ・ホールデン【序-[illegible]】



遊撃士協会ロレント支部で受付を務める女性。シェラザードとは5年前に起きたある事件からのつきあいで、気心の知れた酒飲み仲間でもある。かなりの酒豪

[illegible]【序-[illegible]】





エステルの故郷であるロレントの町に住むルックと(上)パット(下)。ルックは遊撃士を目指しているという[illegible]生意気な男の子。パットは素直でおとなしい少年だが、気が合うのかルックといつも行動を共にしている

[illegible]【[illegible]】



ロレントの東にあるパーゼル農園の娘。エステルやヨシュアとは同級の友人で、エステルにとっては気心の知れた幼なじみでもある

クラウス市長【序-10】



ロレントの市長を務める老紳士。気さくな性格かつ働き者で、市民からの信望も厚い。現在は妻のミレーヌとメイドのリタと3人で暮らしている

翠耀石【序-10】
オーブメントの動力源として用いられるセプチウムの1つ。エステルたちがマルガ鉱山で預かった翠耀石(エスメラス)は大きな結晶体で、[illegible]としても莫大な価値を持つ

ジョゼット・[illegible]【[illegible]】



ルーアン地方の名門校「ジェニス王立学園」の学生を名乗る少女。上品な物腰のお嬢様で、自主研究の一環として各地の重要文化財を調査している。だが、その正体は空賊カプア一家の末妹で、勝ち気なボクっ娘。学生を装いクラウス市長邸の翠耀石を盗み出した

[illegible]【[illegible]】





確かな腕を持つ記者のナイアル・バーンズ(上)と、その後輩で新人カメラマンのドロシー・ハイアット(下)。ナイアルは口は悪いが何かと面倒見がよく、懇意となったエステルたちと行く先々で情報交換を行っていく。ドロシーは天才的な撮影の腕を持つが、天然ボケなドジっ娘で、ナイアルからはいつも怒られている。エステルらとの出会いをきっかけに、報道に携わる者として、リベール王国をめぐる巨大な陰謀に迫っていくこととなる

アルバ教授【[illegible]】



古代文明の研究のために「翡翠の塔」を調査していたという考古学者。一見、ユーモアのある気さくな学者先生だが……

✣定期船消失事件の調査(続き)

1-19 エステルら、ナイアルから空飛ぶ影の目撃情報と事件に際し軍の情報部が動き出していることを聞かされる

1-20 空飛ぶ影の目撃情報をもとにラヴェンヌ村へ向かう途中、アガットと出会う

1-21 ラヴェンヌ村で聞き出した空飛ぶ影の情報をもとに、手がかりを掴むため廃坑へ向かう

1-22 廃坑の奥で捕われた定期船とカプア一家を発見するも、逃げられてしまう

1-23 定期船の内部を調査した結果から、乗客を攫ったカプア一家のアジトの場所を絞り込む

1-24 廃坑に駆けつけたモルガン将軍率いる王国軍に誘拐犯の容疑をかけられ、連行される

1-25 カプア一家の言葉から軍の中に空賊の協力者がいることを推察する

1-26 年代物のワイン「グラン＝シャリネ」を勝手に拝借して牢屋に入れられたオリビエと再会する

1-27 オリビエ、メイベル市長に疑いを晴らしてもらい牢屋から釈放される

1-28 エステル、モルガン将軍が父カシウスや母レナと面識があったことを知らされる

1-29 オリビエ、牢屋から釈放してくれたメイベルへの恩返しのため、エステルたちに協力を申し出る

1-30 エステルら、ボースで起きた強盗事件の調査を進めるなか、リシャール大佐と出会う

1-31 目撃情報をもとに向かったヴァレリア湖畔で、「釣公師団」のロイドから新たな不審者情報を得る

1-32 エステル、何かに思い悩むヨシュアを大切な家族として認める

✣カプア一家の追跡

1-33 エステルら、ヴァレリア湖畔でキール&ジョゼットと黒装束の男の密会現場を目撃する

1-34 キールたちを追って向かった「琥珀の塔」で空賊団を発見、空賊団の飛行船「山猫号」に潜入する

1-35 空賊のアジト「霧降り峡谷」で定期船の人質を発見し、彼らからカシウスの動向を知らされる

1-36 カプア一家、人質の処遇をめぐってドルンとキール&ジョゼットが仲間割れを起こす

1-37 エステルら、カプア一家を制圧するも、リシャール大佐率いる情報部に彼らを捕縛される

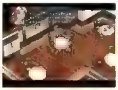
1-38 メイベルやルグラン老人に事件の報告を行い、ボース支部から正遊撃士資格の推薦状をもらう

1-39 カシウスからの手紙と差出人不明の小包を受け取り、小包の中の黒のオーブメントを確認

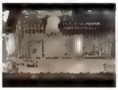
1-40 正遊撃士の資格を目指して旅をしながら、カシウスの行方を追うことを決意する

1-41 ロレントへ戻るシェラザードとオリビエを見送る

1-09



1-26



1-37



第2章 「白き花のマドリガル」

✣ルーアンへ

2-01 オリビエ、カプア一家事件の顛末について、彼が「親友」と呼ぶ人物に報告する

2-02 シェラザード、アーティファクトで交信するオリビエをエレボニア帝国の諜報員と断定

2-03 オリビエ、カシウスに会うためリベールを訪れたという自身の目的を明かす

2-04 エステルら、ルーアンへ向かう途中、クローネ関所の宿泊所でアガットと相部屋になる

2-05 真夜中に関所を襲撃してきた魔獣の群れをアガットと共に撃退

2-06 マノリアで帽子をかぶった男の子を探す制服の少女(クローゼ)と出会う

2-07 ぶつかってきた帽子をかぶった男の子に遊撃士の紋章を盗まれる

2-08 帽子をかぶった男の子(クラム)を追ってマーシア孤児院へ向かう

2-09 テレサ先生の機転によりクラムから遊撃士の紋章を返してもらう

2-10 クローゼお手製のアップルパイをお茶請けに、テレサ先生からお茶を振る舞われる

2-11 クラム、クローゼに嘘をついたこと、エステルに紋章を盗んだことを謝罪する

2-12 エステルら、クローゼに案内されてルーアンへ到着後、ギルドで遊撃士のカルナと出会う

2-13 クローゼの案内でルーアンを観光中、ならず者たち(レイヴン)に絡まれる

2-14 ルーアン市長のダルモアと秘書のギルバートと出会う

2-15 ギルドに戻ってきたジャンと出会い、ルーアン支部への転属手続きを終える

2-16 ホテルの手配を終え、クローゼからジェニス王立学園の学園祭へ招待される

2-17 デュナン公爵のわがままに困るフィリップを見かねてホテルの部屋を譲る

2-18 同じホテルに宿泊していたナイアルの部屋に泊めてもらう

✣火災発生

2-19 エステルら、マーシア孤児院が火災に見舞われ、テレサ先生たちが焼け出されたことを知る

2-20 焼け落ちたマーシア孤児院を調査し、出火の原因が放火であると突き止める

関連用語解説

カプア一家【1-14】
長兄のドルン(上)を筆頭に、次男のキール(下)、末妹のジョゼットという、カプア三兄弟が率いている空賊団。元はエレボニア帝国に領地を持つ貴族だったが、詐欺にかかって全てを失い、空賊団に身を落とした



正遊撃士資格の推薦状【1-15】
準遊撃士から正遊撃士に昇格するには、リベール王国内にある全ギルドの支部で認められ、全ての推薦状を手に入れる必要がある

時計台【1-02】
ロレントの中心部に建てられた時計台。10年前「百日戦役」の折に帝国軍の攻撃を受け倒壊。その倒壊に巻き込まれたエステルを庇ったことで、彼女の母・レナは命を失った

リラ【1-08】
ボース市長のメイベルに仕えるメイド。冷静かつ的確に仕事をこなす有能な女性で、口数は少ないが何かと多忙なメイベルを心から心配している



メイベル【1-09】
商業都市ボースを支える経営感覚に優れた若き女市長。上品かつさっぱりとした気風の女性で、面倒見の良い性格



モルガン将軍【1-10】
リベール王国軍を束ねる将軍。10年前の「百日戦役」において帝国軍の侵略を撃退した功労者にして、「リベールの武神」と恐れられた武人。高齢のためかかなり頑固な性格で、遊撃士を毛嫌いしている



アラン・リシャール大佐【1-30】
リベール王国軍に新設された情報部を統括する切れ者の軍人。愛国心の強い聡明な青年で、軍の中でも若手筆頭のエリート



カシウスの手紙【1-39】
ボース離陸直前に定期船を降りていたカシウスは、仕事により当分の間は家に戻れないことをエステル宛の手紙に記していた。そして、文面ではこれからの行動はエステルたちの自主性に任せるとも綴られていた

マーシア孤児院【2-08】
テレサ先生という女性が運営している福祉施設。孤児ではないがクローゼも幼少時代に一時期、この施設に身を寄せていた

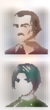
テレサ先生【2-09】
マーシア孤児院を運営する包容力のある心優しい女性。現在はクラム、マリィ、ダニエル、ポーリィという4人の孤児と慎ましく暮らしている



レイヴン【2-13】
ロッコ(左)、レイス(中央)、ディン(右)という3人の青年が幹部を務める不良集団。ルーアンの倉庫街区を溜まり場にしている



ダルモア市長&ギルバート【2-14】
大貴族の出身だけあって貫禄ある紳士といった風貌のルーアン市長のダルモア(上)に、名門「ジェニス王立学園」出身の若き俊才ギルバート(下)。両者とも表向きは人当たりの良い、為政者に相応しい好人物に見えるが



火災発生（続き）

2-21	エステルら、クローゼと、マノリアへ避難したテレサ先生たちを見舞い、放火犯の心当たりについて聞く
2-22	焼け出されて困窮するテレサ先生に、ダルモア市長が無償で別荘を貸し与えようと提案
2-23	エステルら、孤児院の放火犯と勘違いし、レイヴンのもとへ向かったクラムを救い出す
2-24	アガットの仲介によりレイヴンとの言い争いを収める

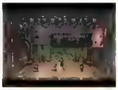
学園生活開始

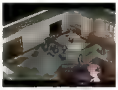
2-25	エステルら、放火犯捜索の依頼を降ろされ、クローゼから学園祭の演劇の手伝いを依頼される
2-26	ジェニス王立学園でコリンズ学園長に挨拶し、入寮の許可をもらう
2-27	生徒会役員のジルやハンスから演劇「白き花のマドリガル」について説明を受ける
2-28	ジェニス王立学園での学園生活を楽しみ、学園祭の前日を迎える
2-29	クローゼ、百日戦役の折に、テレサ先生やその亡き夫ジョセフに保護されたいきさつを語る
2-30	エステルら、学園祭が開幕し、学園を訪れていたテレサ先生たちと再会する
2-31	ポーリィから火災の際に子供たちを救ったという銀髪の青年の目撃情報を聞き出す
2-32	演劇「白き花のマドリガル」でそれぞれの役を演じきり、大団円を迎える
2-33	コリンズ学園長が来場者から集められた寄付金100万ミラをテレサ先生に手渡す
2-34	護衛の遊撃士カルナが倒され、テレサ先生が襲われて寄付金を奪われたことを知る

事件の真相へ

2-35	エステルら、子供たちから事件の状況について聞き出し、アガットと共に犯人の手がかりを追う
2-36	犯行を目撃していたクラムの案内で、バレンヌ灯台に潜むレイヴンを発見
2-37	催眠誘導にかけられたレイヴンを制圧し、真犯人のダルモア市長とギルバートの陰謀を知る
2-38	ダルモア市長が雇った黒装束の男たちを撃退し、寄付金を取り戻す
2-39	デュナン公爵と会談中のダルモア市長のもとへ、事情聴取に乗り込む
2-40	ダルモア市長が市の予算を横領していたことをナイアルが明かす
2-41	証拠隠滅のためダルモア市長がけしかけてきた魔獣たちを撃退する
2-42	ダルモア市長の家に伝わる杖「アーティファクト」の効果により、動きを封じられる
2-43	カシウス宛に届いていた黒のオーブメントがアーティファクトの力を消失させる
2-44	アルセイユで駆けつけたユリア中尉により、ダルモア市長が捕らえられるのを目撃する
2-45	ジャンから正遊撃士資格の推薦状をもらい、黒のオーブメントを調査するためツァイスへと向かう

2-21

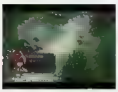

2-32


2-43


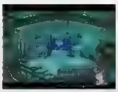
第3章「黒のオーブメント」

ツァイスでのティータとの出会い

3-01	アガット、逃亡する黒装束の男たちを追跡した先で仮面の隊長と剣を交える
3-02	エステルら、クローゼに見送られカルデア隧道を通ってツァイスへと向かう
3-03	カルデア隧道で魔獣に襲われていたティータを救出する
3-04	ティータの案内でツァイス中央工房の一部を見学する
3-05	キリカのツァイス支部への転属を済ませ、キリカからマードック工房長への紹介状をもらう
3-06	マードック工房長に黒のオーブメントを手渡し、製造番号が刻まれていないことを確認する
3-07	ティータに案内され、エプスタイン博士の三高弟のひとりであるラッセル博士を訪問する
3-08	ラッセル博士の実験により黒のオーブメントが導力停止現象を引き起こすことを確認する

3-01


3-03


3-08


関連用語解説

アガットの仲介【2-24】
かつて「レイヴン」のリーダーを務めていたというアガット。チームを抜けた今でも兄貴分として恐れられており、ロッコたちを容赦なく一喝して黙らせた

ジェニス王立学園【2-26】
ルーアン地方にある全寮制の高等教育学校。元は貴族の子弟のための教育機関だったが、貴族制が廃止された現在では広く門戸を開いている

コリンズ学園長【2-26】

ジェニス王立学園の学園長。リベールきっての賢人として高名を轟かせており、理解ある教育者として生徒たちからの信望も厚い。

ジル・リートナー【2-27】

ジェニス王立学園で生徒会長を務める少女。さっぱりとした明るい性格で頼まれるとリーダーシップを持つ才媛だが、少々軽口な面も。クローゼとは主席の座を争うライバルにして親友同士でもある

ハンス【2-27】

ジェニス王立学園で生徒会副会長を務める少年。学園滞在中のヨシュアと同室になり、その気さくで思いやりのある人柄によって友情を深め合った

白き花のマドリガル【2-27】
およそ100年前、貴族制度が廃止された頃のリベール王都を舞台とする古典劇。貴族と平民の2人の騎士による、王家の姫君をめぐる恋の鞘当てが描かれる。学園祭で公演するにあたって、ジルの発案により男性と女性の役柄を交換するという趣向が凝らされた

保護されたいきさつ【2-29】
十年前の「百日戦役」の折、ルーアンを訪れていたクローゼは、帝国軍から逃れる途中にテレサ先生とその夫であるジョセフに保護され、戦争終結までの数カ月間をマーシア孤児院で過ごしていた。生まれてすぐに両親を亡くしていたクローゼは、そこでの生活で初めて両親や家庭の温もりを知った

それぞれの役【2-32】
貴族出身の紅騎士ユリウスをエステル、平民出身の蒼騎士オスカーをクローゼ、そして可憐なる白の姫セシリアをヨシュアが演じた


ダルモア市長とギルバートの陰謀【2-37】
孤児院の放火や寄付金の強奪といった一連の犯行による罪を、誘導催眠をかけたレイヴンの不良青年たちになすりつけようとしていたダルモア市長。その真の目的はマーシア孤児院を取り潰し、高級別荘地として国内外の富豪に売りつけるというもの。相場に手を出し大きな損失を抱えていたことが発端となった。その損失額は1億ミラにものぼる

封じの宝杖【2-42】
ダルモア家に伝わる家宝「封じの宝杖」。一定範囲内にいる者の動きを完全に停止させる、古代文明の叡智の結晶であり、オーブメントとは比較にならない力を持つ

ユリア・シュバルツ中尉【2-44】

王室親衛隊の中隊長を務める女性軍人。最新鋭の高速巡洋艦「アルセイユ」を運用している。その凛とした容貌と実直な人柄から、男性だけではなく女性からの人気も高い

ツァイスでのティータとの出会い(続き)

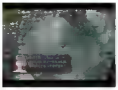
3-09	黒のオーブメントを分解するための内燃機関とガソリンを調達しに向かう
3-10	演算器カペルで情報検索し、グスタフ整備長から内燃機関、地下工場でガソリンを入手する
3-11	実験中のラッセル博士に代わり、エルモ温泉の導力ポンプの修理に向かうティータを護衛する
3-12	トラット平原で魔獣に襲われていたドロシーを救出し、再びエルモ村へ戻る
3-13	ポンプを修理したお礼にマオ婆さんが営む紅葉亭に泊めてもらい、温泉に入る
3-14	ヴォルフ砦方面から来た東方の男(ジン)とすれ違う

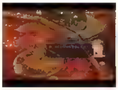
異変発生

3-15	エステルら、ガスが発生したというツァイス中央工房へ逃げ遅れたラッセル博士の救出に向かう
3-16	アガットと合流後、現場からカペルとラッセル博士を連れ去った黒装束の男たちを追う
3-17	アルバ教授から博士を連れ去った犯人が紅蓮の塔へ向かったという目撃情報を聞き出す
3-18	紅蓮の塔で黒装束の男たちを追い詰めるも、ティータが介入したことで取り逃してしまう
3-19	ティータを庇って銃撃を受け、神経毒に侵されたアガットをジンと共に医務室へ運ぶ
3-20	応急処置を行ったミリアム医師からアガットの容態が思わしくないことを聞かされる
3-21	ビクセン教区長からアガットの治療に必要なゼムリア苔を採取するよう依頼される
3-22	ジンの協力を得て採取したゼムリア苔からアルヴの霊薬を生成してもらう
3-23	アルヴの霊薬を処方することでアガットの容態を回復させる
3-24	アガット、朦朧とした意識のままティータに亡き妹ミーシャの面影を見る

王国軍の不審な動き

3-25	エステルら、アガットの看護をするティータと別れ、ツァイスのギルドに戻る
3-26	ギルドでキリカからリベール王国軍の不審な動きについて知らされる
3-27	ドロシーが撮影したレイストン要塞の写真から、誘拐されたラッセル博士の手がかりを発見する
3-28	レイストン要塞でのシード少佐の反応から、ラッセル博士が要塞にいることを確信
3-29	遊撃士協会の規約に基づき、王国軍との対立を覚悟のうえでラッセル博士の救出を決意する
3-30	導力感知妨害器を用意し、飛行船の積荷に紛れレイストン要塞へ潜入する
3-31	要塞の研究棟で、事件の黒幕であるリシャール大佐たちと対峙するラッセル博士を発見
3-32	見張りの特務兵を倒しラッセル博士を救出するも軍の警戒網に掛かる
3-33	軍の非道な行いを恥じるシード少佐の手引によってレイストン要塞から脱出する
3-34	アガットたちと別れ、ラッセル博士の依頼で危機を伝えるためアリシア女王のもとへ向かう

3-13


3-18


3-31


終章「王都擾乱」

王都での2つの動き

終-01	クローゼ、ユリア中尉が追手を食い止めるなか、王都の遊撃士協会へと向かう
終-02	王都を目前にしてリシャール大佐たちに見つかってしまう
終-03	オリビエ、王都の帝国大使館で帝都からやって来たミュラーと再会する
終-04	帝国の遊撃士協会支部襲撃事件を最後、カシウスの足取りが途絶えたことを知る

王都へ向かって出発

終-05	エステルら、キリカから正遊撃士資格の推薦状をもらい王都へ出発する
終-06	セントハイム門で足止めされた所をアルバ教授の機転により救われる
終-07	アルバ教授と共に王都グランセルに到着
終-08	王都のギルドで遊撃士のクルツ、カルナ、グラッツ、アネラスと出会う
終-09	受付のエルナンに転属手続きをしてもらい、リシャール大佐の動きについて明かす
終-10	王城が立入禁止であることを確認し、王立競技場で生誕祭の武術大会予選を観戦
終-11	優勝賞品となる宮中晩餐会の招待状を手に入れるため、武術大会に参戦中のジンを探す
終-12	エルベ周遊道で魔獣に襲われていたメイスター・エレンを救出し、ジンと合流する

関連用語解説

キリカ・ロウラン【3-05】



ギルドのツァイス支部で受付を担当する聡明な女性。カルバード共和国の出身で、後に東方に伝わる武術「泰斗流」の使い手であることが明かされる

マードック工場長【3-05】



ツァイス中央工房の責任者であり、ツァイス地方における市長の立場にある人物。いつもラッセル博士が巻き起こすトラブルに振り回されては頭を悩ませている

エプスタイン博士【3-07】

西ゼムリア大陸にオーブメントによる導力革命をもたらした偉大な科学者。50年前、博士はアーティファクトを研究することで、導力機構という新たな概念を生み出した

アルバート・ラッセル博士【3-07】



ツァイス中央工房の顔であり、リベール王国を代表する天才科学者。ティータの祖父でもある。高齢だがいまだ現役で、今でも最新鋭の導力機構を次々と生み出し続けている。また、研究心に火がつくと没頭してしまい、トラブルを起こすことも

導力停止現象【3-08】

干渉しようとするオーブメントの機能を停止させるという、黒のオーブメントが持つ未知なる力。効果範囲はおよそ5アージュ

演算器カペル【3-10】

この時代で世界最高の情報処理速度と高度な汎用性を備えるという、ツァイス中央工房が誇る最新鋭の演算オーブメント。飛行船の航行制御から構造物の強度計算、情報検索など、高度な情報処理を可能としている

温泉【3-13】

エルモ村名物の天然温泉。紅葉亭の露天風呂は混浴となっており、ばったり出くわすというここでのハプニングが、エステルがヨシュアを異性として意識する1つのきっかけとなった

ミュラー・リアン・シード少佐【3-28】



若くしてレイストン要塞の守備隊長を務めるリベール王国軍の実力者。軍人らしい生真面目さと、武人らしい誠実さを併せ持つ。かつてはリシャール大佐と共に、カシウスの直属の部下として軍務についていた

遊撃士協会の規約【3-29】

ブレイサーギルドの協会規約第三項には、軍隊といった国家権力に対する不干渉が謳われているため、遊撃士として王国軍には手を出せなかった。だが、同規約第二項にある「民間人に対する保護義務」を適用することで、不当に捕われた民間人であるラッセル博士を救い出すという大義名分を得ている

王都の遊撃士【終-08】

主にリベールで活躍する遊撃士たち。法術を得意とするクルツ(左上)、銃を武器にする姉御肌のカルナ(右上)、パワフルな切り込み役のグラッツ(左下)、そして八葉一刀流を修める新人遊撃士のアネラス(右下)と、いずれも実力者が揃っている



リシャール大佐の動き【終-09】

秘密裏に王国軍の掌握を進めており、情報部の特殊部隊を使ったテロ事件の自作自演を行いながら、王室親衛隊にテロの容疑を向けさせていたリシャール大佐。ラッセル博士は、これらの陰謀に黒のオーブメントが大きく関わっていると予想している。

武術大会への参加

終-13 エステルら、ジンや酒場で再会したオリビエと共に武術大会の本戦に参加する

終-14 クルツら遊撃士チームと、ジェイド中尉率いる突撃騎兵隊の第一試合を観戦

終-15 第二試合でロッコ率いるレイヴンチームと激突、これに勝利する

終-16 ライエル中尉率いる王国軍空挺師団と、カプア一家による第三試合を観戦

終-17 ベルン中尉率いる国境警備隊と、ロランス少尉率いる王国軍情報部による第四試合を観戦

終-18 ヨシュア、ロランス少尉の太刀筋に既視感を覚える

終-19 エステルら、宿泊先のホテルでナイアルと再会して情報交換を行い、協力を取り付ける

終-20 第五試合でクルツ率いる遊撃士チームと激突、これに勝利する

終-21 ロランス少尉率いる王国軍情報部と、カプア一家による第六試合を観戦

終-22 ナイアルからリシャール大佐たちの経歴にまつわる情報を聞き出す

終-23 置き手紙により呼び出された大聖堂で、シスター・エレンに扮していたユリア中尉と再会する

終-24 ユリア中尉からアリシア女王の相談に乗って欲しいと依頼され、ヒルダ夫人への紹介状をもらう

終-25 ユリア中尉から武術教官時代の「剣聖」と呼ばれたカシウスについて聞かされる

終-26 ヨシュア、事件が解決したら自身の過去について話すとエステルに約束する

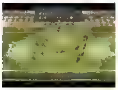
終-27 エステル、事件が解決したらヨシュアへの想いを告げることを決意する

終-28 エステルら、武術大会決勝でロランス少尉率いる王国軍情報部と激突、これに勝利し優勝する

終-29 武術大会優勝の報酬として、デュナン公爵より晩餐会への招待状を贈られる

終-30 オリビエ、ミュラーに連れ戻され帝国大使館にて謹慎させられる

終-14



終-23



終-29



王城での晩餐会

終-31 エステルら、晩餐会に出席するためグランセル城に入城、侍女のシアに宿泊部屋へ案内される

終-32 各地でメイベル市長やクラウス市長、コリンズ学園長ら王国会議のメンバーと再会する

終-33 女王宮で出会ったヒルダ夫人に、ユリア中尉の紹介状を渡し、協力をとりつける

終-34 デュナン公爵、晩餐会でアリシア女王の退位と自らが王位継承することを発表する

終-35 エステルら、リシャール大佐からカシウスの英雄譚について聞かされる

終-36 ヒルダ夫人からカシウスが今は亡きリベールの王子と学友だったことを聞かされる

終-37 ヒルダ夫人先導のもと、メイドに扮して女王宮へ向かいアリシア女王と面会する

終-38 アリシア女王にラッセル博士の伝言を伝え、王都地下の古代文明の遺物について聞かされる

終-39 アリシア女王から、百日戦役におけるカシウスの反攻作戦とレナの死について謝罪される

終-40 アリシア女王からリシャール大佐の思惑の阻止と、囚われている人々の救出を依頼される

終-41 カノーネ大尉に詰問されていた所をジンに救われ、彼に事情を話すことで協力を得る

終-42 リシャール大佐、部下たちを連れ封印区画最上層から地下へ降りていく

人質救出作戦

終-43 エステルら、ジンからカシウスがS級遊撃士であることを聞かされる

終-44 ジンの気功によって失われていた3カ月前のクルツの記憶の一部を取り戻す

終-45 ドロシーからクローディア姫がエルベ離宮に保護されているという情報を聞き出す

終-46 仲間の遊撃士たちに加え、ユリア率いる王室親衛隊と共に人質救出作戦の策を練っていく

終-47 要撃班の動きに併せエルベ離宮へ突入し、執事フェイトを始め囚われた人質を解放していく

終-48 エステル、人質として囚われていたクローゼがクローディア姫だったことを知り驚く

終-49 シェラザードとオリビエ、エステルたちの危機に駆けつけ、敵の人質となったリアンヌを救出

終-50 エステルら、クローゼから王城の攻略とアリシア女王救出の依頼を受ける

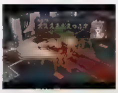
終-37



終-42



終-48



関連用語解説

武術大会【終-13】

王都のグランアリーナで毎年開かれているというイベント。王国軍の精鋭を始め、腕に自信のある武芸者たちが、武術の腕を競い合う



剣聖【終-25】

かつて王国最高の剣士として讃えられたカシウスの異名。その腕を見込まれ士官学校の武術教官として、リシャール大佐やシード少佐、ユリア中尉といった次代を担う若き軍人たちに、剣の手ほどきを行っていた。だが、「百日戦役」が終戦を迎えた10年前、軍を退役し遊撃士となったカシウスは剣を捨てている

ヨシュアへの想い【終-27】

旅のなかで家族としてではなく、1人の男性としてヨシュアを意識し始め、複雑な想いに焦がれていたエステル。だが、事件解決後に自身の過去について明かすと言ってくれたヨシュアに触発され、彼女もまた自分のヨシュアに対する想いを告げようと決意した

デュナン・フォン・アウスレーゼ【終-29】



リベール王国を治めるアリシア女王の甥にあたる公爵。貴族然とした傍若無人かつわがままな性格で、リベール王家の問題児として多くの人々の手を焼かせており、特に世話係のフィリップに無理を言っては困らせている

ミュラー・ヴァンダール【終-30】



エレボニア帝国大使館の駐在武官としてリベールを訪問している青年。謹直で堅物という、いかにもな武人で、帝国軍では精鋭の第7機甲師団に所属する若きエース。オリビエとは幼なじみの腐れ縁で、性格は正反対ながら彼からは親友認定されている

王国会議【終-32】

年に一度開かれているという、リベール王国全体の問題を解決するための会議。女王を筆頭、各地方都市を代表する市長や、リベール随一の賢人ことジェニス王立学園のコリンズ学園長など、各界の代表者が参加している

ヒルダ夫人【終-36】



グランセル城のメイドたちを束ねる女官長。アリシア女王からの信頼も厚く、女王の身の回りの世話を行っている。いつも毅然とした態度の気丈な女性で、礼儀を知らぬ者に対しては相手が誰であろうと厳しい態度をとる。なお、デュナン公爵の世話係であるフィリップとは、幼い頃からの知り合い同士

今は亡きリベールの王子【終-36】

15年前の海難事故で不幸にも妻と共に命を落としたアリシア女王の嫡子。クローディア姫（クローゼ）の父親でもある

アリシア・フォン・アウスレーゼ【終-37】



即位から40年近くもの間、激動の時代のなか国を導いてきたリベール王国の第26代女王。常に穏やかな微笑みを湛えた心優しい老婦人で、多くの国民から愛される女王であり、大国に挟まれながらも技術革新や外交によってリベールの独立を保ち続けた政治巧者でもある

百日戦役【終-39】

10年前、帝国南部国境の農村で起きた虐殺事件をきっかけに、帝国が一方的にリベールへ宣戦布告。すぐさま帝国軍は王都を除くリベール各地を占領したが、開戦から2カ月後、カシウスが行った電撃的な反攻作戦により戦況は一転、王国軍の勝利で戦いは幕を閉じた

グランセル城解放

終-51 エステルら、遊撃士の仲間やユリア率いる王室親衛隊と共にグランセル城攻略作戦を開始

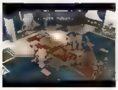
終-52 ヨシュア、ジンやオリビエと共に王都地下水路から王城へ潜入、城門を開く

終-53 エステル、クローゼやシェラザードと共に奪還した特務艇で女王宮へ突入

終-54 女王宮でアリシア女王を前にして、立ちはだかったロランス少尉に敗れる

終-55 ロランス少尉、アリシア女王やエステルたちを置いてその場を去る

終-56 アリシア女王からリシャール大佐が伝説の至宝「輝く環」を手に入れようとしていることを聞かされる

終-51


終-52


終-54


封印区画

終-57 エステルら、王城へ駆けつけたラッセル博士、ティータ、アガットと合流

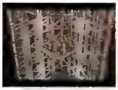
終-58 リシャール大佐を追って「輝く環」が封印されている王都の地下へ向かう

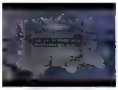
終-59 王都の地下「封印区画」でカノーネ大尉と機械魔獣を倒す

終-60 封印区画の最深部でリシャール大佐と対峙し、彼が記憶操作されていた可能性を指摘する

終-61 リシャール大佐を倒すも黒のオーブメントにより封印機構における第1結界が消滅する

終-62 カシウスやリシャール大佐の協力のもと、環の守護者であるトロイメライとポゾーフを撃破する

終-58


終-61


終-62


明かされた真実と別れ

終-63 エステルとヨシュア、エルナンから正遊撃士資格の推薦状をもらい、正遊撃士の資格を得る

終-64 カシウスが遊撃士協会から脱会し、一時的に王国軍へ復帰することを知らされる

終-65 ヨシュア、生誕祭の最中に出会ったアルバ教授に暗示を解かれ、彼の正体を思い出す

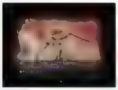
終-66 5年の間、暗示により自覚のないまま諜報員として結社へ情報を流していたことを知る

終-67 エステル、自身の暗い過去について明かしたヨシュアに自分の気持ちを告げる

終-68 ヨシュア、口移しで催眠誘導剤を与え、エステルに別れを告げる

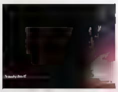
終-63


終-65


終-66


終-67


終-68


Fin


関連用語解説

[illegible]【[illegible]】

10年前の百日戦役の折、これまでにない警備艇という航空戦力を使った反攻作戦で、カシウスは王国軍を勝利へと導いた。だが、この作戦で追い詰められた帝国軍によりロレントの時計台は破壊され、カシウスの妻でエステルの母でもあるレナは命を失った。自らの立案した作戦が、結果的に妻の命を奪ったことで自責の念に駆られたカシウスは、残されたエステルを今度こそ自分の手で守るため、軍を退役して遊撃士の道に入った。

[illegible]大佐の思惑【終-40】

甥のデュナン公爵ではなく、孫娘であるクローディア姫を次期国王として推そうとしていたアリシア女王。それに反発したリシャール大佐は、クローディア姫を始め、要人の子息を人質にとることで、アリシア女王の動きを封じてみせる。そして、愚鈍なデュナン公爵を次期国王に祭り上げ、彼を陰から操ることで、リベールを周辺の大国に劣らぬ強大な軍事国家に造り変えようと画策していた。

カノーネ[illegible]【[illegible]】



リシャールの副官として、常にその傍らに付き従う女性軍人。権謀術数に長けているためか少々陰湿な性格だが、敬愛するリシャールのため全てを投げ打つその姿勢は一途でもある。

S級遊撃士【終-43】

遊撃士はその功績によってGからAの7段階にランク付けされる。最上級となるA級遊撃士は大陸全土で20名ほど。また、非公式でS級という特別な称号も存在しており、国家的規模の事件を解決した遊撃士にのみ与えられる。S級遊撃士は大陸全土でもたったの4名で、カシウスはその一角に名を連ねている。

ロランス・ベルガー少尉【終-54】



リシャール率いる情報部の特殊部隊で隊長を務める凄腕の軍人。仮面で顔を隠しているだけあって口数は少なく、黙々と冷酷に任務をこなす。かつて猟兵部隊「ジェスター猟兵団」に所属していたという情報を除き、その経歴は一切不明だが……

[illegible]【終-[illegible]】

空の女神が授けたという七つの伝説のアーティファクトは「七の至宝」と呼ばれ、世界を改変させるほどの凄まじい力を持つと伝承で語られている。一般的にはただのおとぎ話とされていたが、リベール王国の地下にはその1つ「輝く環」が存在しており、代々の国王によって封印され続けてきた。

[illegible]【終-60】

黒のオーブメントの存在や「輝く環」が封印されている地下遺跡の場所を、自覚のないままなぜか知覚していたリシャール大佐。彼もまた何者かに操られていた可能性が浮上する。

[illegible]【終-65】

謎の結社「身喰らう蛇」の最高幹部の1人、「白面」のゲオルグ・ワイスマン。対象者の認識と記憶を含めて操作するという異能を持ち、その力で今回の事件を背後から操っていた。

ヨシュアの暗い過去【終-67】

ヨシュアの正体は謎の結社「身喰らう蛇」において「漆黒の牙」の異名を持つ執行者の1人。かつて結社の命令でカシウスの暗殺に赴いたが、返り討ちにあい、そのままブライト家に引き取られることとなった。エステルたちのもとで穏やかな生活を取り戻したヨシュアだったが、ワイスマンの暗示のもと無自覚なままエステルたちを裏切り続けていたことを知る。そして、これ以上大切な人を危険に巻き込まないよう、彼はエステルの前から姿を消した。

PLAYBACK STORIES

英雄伝説 空の軌跡 SC

リベールを舞台に暗躍する結社の陰謀を阻止するため、そして なにより姿を消したヨシュアを追うため修行を積んだエステル は、再びその歩みを進める。

序 章 |「乙女の決意」

新たな決意

序-01 エステル、グランセル城でヨシュアが消えた翌朝、目を覚ます

序-02 カシウスから「身喰らう蛇」へ属していたというヨシュアの過去とスパイ行為について聞かされる

序-03 カシウス、5年前に養子として迎え入れる際に、ヨシュアから立てた誓いについて語る

序-04 エステル、ヨシュアが去った現実を受け容れられず、ロレントへ戻ろうとする

序-05 ロレントへ向かう飛行船の中でアルテリア法国から来た神父のケビンと出会う

序-06 ケビンと共にブライト家へ戻り、ヨシュアが去ってしまったという現実を受け入れる

序-07 姿を消したヨシュアが行おうとしている目的について思い出す

序-08 カシウスの前で「身喰らう蛇」の陰謀を阻止し、ヨシュアを連れ戻すことを決意する

訓練場での日々

序-09 エステル、レマン自治州のル=ロックル訓練場でアネラスと修行に励む

序-10 クルツから新型オーブメントを受け取り、アネラスと共に遺跡探索の演習をこなす

序-11 突如、宿舎を襲撃してきた謎の武装集団を迎え撃つ

序-12 謎の武装集団による襲撃は芝居で、訓練場における最終訓練だったことを知る

福音計画の始動

序-13 カンパネルラ、帝国遊撃士協会の襲撃を終え、リベールで「剣帝」レーヴェと合流する

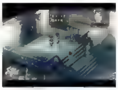
序-14 蛇の使徒ワイスマンによる「福音計画」の見届けを開始する

ヨシュアの決意

序-15 ヨシュア、ハーメル村の廃墟でカリンの墓を見舞う

序-16 同じ国に追われていた所を救い、貸しを作ったカプア一家と共にリベールへ戻る

序-08


序-12


序-15


第1章 |「忍び寄る影」

ケビンの調査

1-01 ケビン、ユリアの立会いのもと、封印区画最下層の調査を行う

1-02 結社によって女神の至宝へ続く環に至るための道が開かれたことを悟る

新たな旅立ち

1-03 エステル、「身喰らう蛇」の調査任務に就いていたアガット(シェラザード)とコンビを組む

1-04 エステルら、飛行船公社の待合所でダヴィル大使とエルザ大使の口論を目撃する

亡霊の調査

1-05 エステルら、市長選で盛り上がるルーアンへ到着し、ギルドでジャンから亡霊の調査を依頼される

1-06 ルーアン各地を回って、亡霊こと「白い影」の目撃情報を聞き出す

1-07 エア=レッテンで両親に連れられた可憐な少女レンと出会う

1-08 マーシア孤児院でテレサ院長、マノリア村でケビンと再会する

1-09 ポーリィから「白い影」の目撃情報を聞き出し、ドロシーから幽霊を撮影した写真を見せてもらう

1-10 オリビエ、ルーアン市長選をめぐるノーマンとポルトス両陣営の争いを歌で制止する

1-11 エステルら、オリビエと合流し、幽霊がジェニス王立学園の方向へ去っていたことを発見する

1-12 エステルら、ジェニス王立学園でクローゼたちと再会し、学園内で幽霊の聞き込み調査を行う

関連用語解説

ヨシュアが消えた翌朝[序-01]

リシャール大佐のクーデターを阻止し、正遊撃士として認められた王都での夜。人々が女王の生誕祭を祝い楽しむなか、自身が未だ結社の操り人形であったことを知ったヨシュアは、エステルとの別れを決意する。そんなヨシュアにエステルは、「好き」という彼に対する飾らぬ想いをぶつけた。その想いは確かに届いたが、それでもなお彼の意志は揺らがず、ヨシュアはエステルの前から姿を消した

ヨシュアの過去[序-02]

遊撃士協会ですら実態を掴めず、世間への影響を考えてその存在を半ば伏せられているという謎の結社「身喰らう蛇(ウロボロス)」。ブライト家に引き取られる以前、かつてヨシュアはこの組織に属しており、暗殺やテロ行為を繰り返し、その手を血に染めていた

スパイ行為[序-02]

ヨシュアが結社を離れ、ブライト家で穏やかな日々を過ごした5年の間、彼は遊撃士協会に関する様々な情報を、古巣である結社に流し続けていた。もっともヨシュア自身に裏切りの意識はなく、彼を結社の執行者「漆黒の牙」として造り上げたワイスマンによって、それと知らずに報告するよう暗示をかけられていた。なお、結社にとって最大の障害となるカシウスの情報は徹底して分析され、結果として今回の計画で怪しませることなく彼を国外へ誘導することに成功している

ヨシュアが立てた誓い[序-03]

自分という存在が周囲の大切な人たちに迷惑をかけた時。そして結社への所属という過去がなんらかの形で自分に接触してきた時、ヨシュアはエステルたちの前から姿を消すという誓いを立てていた。エステルたちを大切に思うからこそ、それはヨシュアにとって譲れない最後の一線でもあった

ヨシュアが行おうとしている目的[序-07]

ヨシュアは大切な人たちをこれ以上、結社による災禍に巻き込ませないため、その原因となるワイスマンの計画を阻止しようとしていた

レマン自治州のル=ロックル訓練場[序-09]

ゼムリア大陸の西部に位置するレマン自治州。そこに設けられた遊撃士のための訓練場。遺跡探索技術、レンジャー技術、サバイバル技術、対テロ技術など、多岐にわたって実戦レベルの訓練を行うことができる

最終訓練[序-12]

先輩遊撃士が謎の武装集団に扮し、訓練所を襲撃するという実戦的なもの。もちろん訓練生には知らされていない。訓練生に危機的状況を体験させるという意図が込められている

帝国遊撃士協会の襲撃[序-13]

リシャール大佐を利用してリベールを混乱に陥れる際、カシウスの介入を防ぐため結社が引き起こした襲撃事件。カンパネルラが手持ちの「ジェスター猟兵団」を使いエレボニア帝国内のギルドを次々と襲うことで、事件解決に乗り出したカシウスを帝国に釘付けにした

ダヴィル大使とエルザ大使[1-04]




エレボニアの大使であるダヴィル(上)は帝国貴族でもあり、端々に庶民を見下すような素振りを見せることも。表裏のないはっきりとした物言いが特徴的なエルザ(下)はカルバード共和国の大使。両者とも犬猿の仲で、顔を合わせるたび口論が絶えない

✣ 亡霊の調査（続き）

1-13	クローゼ、学園祭を振り返りながらエステルに、ヨシュアが好きだったことを告白する
1-14	エステルら、目撃した「青い影」を追って学園内の旧校舎へと向かう
1-15	旧校舎の最奥で「怪盗紳士」ブルブランと遭遇し、幽霊の正体が空間投影装置によるものと知る
1-16	襲ってきた遺跡の守護者を倒すも、ブルブランの「悪戯」によって自由を奪われてしまう
1-17	クローゼが焚いたカメラのフラッシュにより「悪戯」が解かれ、ブルブランを退ける
1-18	エステルら、幽霊騒ぎを解決し、クローゼとオリビエを協力員として仲間に加える

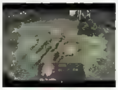
1-01



1-09



1-17



第2章「荒ぶる大地」

✣ 執行者たち

2-01	レーヴェ、ルーアンの倉庫街でブルブランからゴスペルを受け取り、実験の報告を受ける
2-02	ケビン、レーヴェら執行者たちの動きを物陰から観察する

✣ 地震の調査依頼

2-03	エステルら、ナイアルから「怪盗B（ブルブラン）」について聞かされる
2-04	定期船でツァイスに到着した直後、大きな地震に見舞われる
2-05	ツァイスのギルドで、キリカから頻発する不可解な地震の調査依頼を受ける
2-06	工房でティータやラッセル博士と再会し、ゴスペル解析の進捗状況について聞かされる
2-07	ヴォルフ砦やセントハイム門で地震現象について聞き込みを行い、怪しい男の目撃情報を得る
2-08	ラッセル博士から「七耀脈測定器」を借り、地震調査のためツァイス地方の3カ所に設置する
2-09	測定器の設置調査に向かったレイストン要塞でカシウスやシード中佐と再会する
2-10	解析結果から「地震兵器」により地震が人為的に引き起こされていることを特定する
2-11	地震の震源地と判明したエルモ村の温泉洞窟へと向かう
2-12	温泉洞窟の最奥で、地面に杭を打ち込む結社の執行者「痩せ狼」ヴァルターを発見する
2-13	ヴァルターに倒されるも、窮地に駆けつけたジンに救われる
2-14	キリカに地震調査の顛末について報告する
2-15	キリカから「泰斗流」にまつわるジンやヴァルターとの関係について聞かされる
2-16	ジンとティータを仲間に加えて、次の目的地となった王都グランセルへと向かう

2-01



2-08



2-13



第3章「狂ったお茶会」

✣ 王国軍の動き

3-01	シード中佐、レイストン要塞を訪れたグスタフ整備長ら工房スタッフを出迎える
3-02	カシウス、モルガン将軍の立会いのもと、弟子であるユリア大尉と仕合を行う
3-03	グスタフ整備長ら、カシウスらの仕合を見届け、アルセイユの整備に取り掛かる
3-04	カノーネ、対岸の崖から双眼鏡でレイストン要塞の警備状況をうかがう

✣ レンとの出会いと不戦条約の締結

3-05	エステル、ジンから「泰斗流」にまつわる6年前の事件について聞かされる
3-06	エステルら、王都のギルドでエルナンから迷子の保護者探索依頼を受ける
3-07	エルベ離宮で謹慎中のデュナン公爵と再会した後、レンのかくれんぼにつきあう
3-08	両親に置き去りにされたらしいレンを連れて王都へと戻る

関連用語解説

市長選【1-03】
マーシア孤児院をめぐる先の騒動で逮捕されたダルモア市長に代わり、ルーアンの新たな市長を選出するための選挙。観光事業を推進するノーマン氏と、港湾事業の維持を訴えるポルトス氏の一騎打ちとなった

シャン【1-05】



ルーアンのギルドで受付を務める青年。普段は人を喰ったような飄々とした人物だが、緊急時は冷静に的確な状況判断を行うなど、秘めた有能ぶりを垣間見せる。なお、アガットとは古いつきあい

ブルブラン【1-15】



秘密結社「身喰らう蛇（ウロボロス）」に身を置く執行者の1人。世界各国を股にかける怪盗として世間を騒がせている。また、狙った獲物を華麗に盗みとる、芝居がかった盗賊「怪盗B」としても認知されている。「美」に対して偏執的かつ独創的な価値観を持っており、この時はクローゼに強く興味を惹かれていた

空間投影装置【1-15】
結社の技術により開発されたという、空間に映像を映し出す装置。元は目の前に映像を投影するだけのものだったが、「ゴスペル（黒のオーブメント）」の力で性能が大幅にブーストされ、効果範囲が大きく広がった

不自然な地震【2-05】
3日前にヴォルフ砦で地震が起きた際、その近隣にあるツァイスは全く揺れなかった。地震の規模は小さなものであったが、キリカは僅かな違和感を感じ取っていた

七耀脈測定器【2-08】
地下深くに存在する七耀脈の流れが滞ることで地震が発生するといわれており、ラッセル博士が用意した測定器は、その流れをリアルタイムに感知・測定することができる

解析結果【2-10】
解析の結果、歪められた七耀脈の流れが、地震の発生するポイントへ人為的に収束させられていることが判明する

地震兵器【2-12】
結社で開発された七耀脈に干渉するための装置。「ゴスペル」の力で強化されており、広範囲に渡って七耀脈の流れを歪ませ、局地的な地震を引き起こすことができる

ヴァルター【2-12】



「痩せ狼」の異名を持つ結社に所属する執行者の1人。非常に好戦的で、強者との戦いのなかで感じ取ることができる、死のスリルを愉しむ危険な人物。東方武術「泰斗流」の使い手であり、その実力は達人クラスに至る

泰斗流【2-15】
東方に伝わる武術の流派の1つ。ジンやキリカ、さらにはヴァルターもこの「泰斗流」の門下生であり、同門の徒として互いに武術の研鑽を積んだ。なお、ヴァルターは6年前に道場を出奔している

6年前の事件【3-05】
「殺人拳」に魅入られつつあったヴァルターは、両者の同意のもとで行われた仕合ではあったが、「泰斗流」の師匠にあたるリュウガ老師をその手にかけていた

エルナン【3-06】



王都グランセルのギルドで受付を担当する青年。いつも上品な笑顔をたたえている穏やかな人物で、王都のギルドを預かるだけあり、その頭脳は明晰

レンとの出会いと不戦条約の締結（続き）

3-09 エステルら、王都のギルドでシード中佐から不戦条約締結に反対する脅迫状の調査依頼を受ける

3-10 エルザ大使やダヴィル大使に、脅迫状とレンの両親に関する聞き込みを行う

3-11 アリシア女王から不戦条約を提案した理由のひとつ「クロスベル問題」について聞かされる

3-12 ヒルダ夫人やナイアルに、脅迫状とレンの両親に関する聞き込みを行う

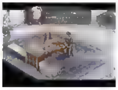
3-13 ここ十年間の飛行船の乗客名簿に、レンと両親の名前が見当たらなかったことを不審に思う

3-14 エステル、仲間と分宿し、自身はレンと同じ部屋に宿泊して交流を深める

結社の人形兵器

3-15 アガット（シェラザード）、不審な特務兵を追った先でカンパネルラの操る人形兵器と戦う

3-16 ヨシュア、カプア一家と共に結社が用意した人形兵器を破壊していく

3-11

3-14

3-16


お茶会の始まり

3-17 エステルら、シード中佐に脅迫状の調査報告を行い、情報部の残党が現れたことを知る

3-18 謹慎の解けたデュナン公爵がエルベ離宮から王都へ戻ろうとするのを見届ける

3-19 アガット（シェラザード）が特務兵のアジトで発見した「オルグイユ」や「お茶会」というメモについて話し合う

3-20 謎かけを残して行方をくらましたレンを探すため王都中を駆けまわる

3-21 レン捜索の最中、空港でマードック工房長と再会し、アルセイユ用の新型エンジンを見せてもらう

3-22 任務でボース地方へ向かうジョゼットから、カプア一家が[illegible]ことを聞かされる

3-23 いつの間にか合流していたレンから、ヨシュアより預かったという手紙を受け取る

3-24 エステル、ヨシュアと会うため手紙に書かれていた合流地点の[illegible]へと向かう

3-25 デュナン公爵、特務兵に化けたカノーネに連れ去られてしまう

3-26 エステル、グリューネ門に居合わせたケビンと共に人形兵器に襲撃される

3-27 エルベ離宮が襲撃されたことを知り、手紙が自分をおびき出すための罠だったことを把握する

3-28 王都でレンとデュナン公爵を連れ去った誘拐犯から「お茶会」に参加するよう指示される

3-29 シード中佐、エルベ離宮で襲撃してきた特務兵を捕縛し、万が一のための保険をかける

3-30 エステルら、レンに導かれ「お茶会」の会場である王都の波止場へ向かう

3-31 波止場で特務兵や導力戦車「オルグイユ」を操り、アリシア女王を狙うカノーネと対峙する

3-32 カノーネ、新型ゴスペルを使い、立ちはだかったユリアが率いる親衛隊の導力兵器を無効化する

3-33 ケビン、「封じの宝杖」を使い、カノーネの持つ新型ゴスペルをショートさせる

3-34 エステルら、機能が低下した「オルグイユ」を停止させ、カノーネと特務兵たちを制圧する

3-35 レン、「お茶会」を開いた主人として、結社の執行者であるという自身の正体を明かす

3-36 新型ゴスペルを回収し、パテル＝マテルと共にエステルたちの前から飛び去る

3-37 カシウス、服役中のリシャールを連れて、取り調べ中のカノーネのもとを訪れる

3-38 リシャール、情報部の解散を告げカノーネの労をねぎらう

3-39 エステル、レンを結社から抜けさせることを固く決意する

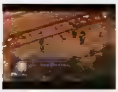
3-40 ケビン、星杯騎士であることやリベールを訪れた目的を明かし、エステルらに協力を求める

3-41 エステルら、ボース地方に空賊団の残党が現れ、空賊艇を奪い逃走したことを知る

3-42 レン、レーヴェと合流し、新型ゴスペルを使った実験の結果を報告する

3-43 集まった執行者たちの前で、エステルを結社に引き込み仲間にするという趣向を明かす

3-44 エステル、ドロシーからカプア一家と行動を共にするヨシュアの写真を見せられる

3-25

3-35

3-44


特別用語解説

不戦条約【3-09】
リベール王国、エレボニア帝国、カルバード共和国の3ヶ国間で締結されようとしている不戦条約。アリシア女王の提案によるもので、条約の中では国家間の対立を武力ではなく対話で解決すると謳われている。強制力はないため実効性は低く、条約というよりは共同宣言に近い。女王もそのことは了解済みで、この条約によってまずは国家間の友好ムードを作り出そうとしており、実際にエレボニア帝国の皇帝やオズボーン宰相も乗り気の様子。また、女王は条約締結にあたって、アルセイユ用に造られた最新鋭のエンジンサンプルを、エレボニアとカルバードの両国へ贈呈することを明言している。

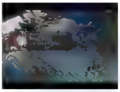
クロスベル問題【3-11】
エレボニアとカルバードの両国から承認を受けることで、自治州として成立したという歴史を持つクロスベル。現在、クロスベルの帰属をめぐってエレボニアとカルバードは激しく対立しており、アリシア女王による不戦条約の提案は、その緊張緩和を狙ったものでもあった。なお、この問題にまつわる顛末は『零の軌跡』や『碧の軌跡』のなかで語られていく。

カンパネルラ【3-15】

結社「身喰らう蛇（ウロボロス）」に連なる「道化師」の異名を持つ執行者の1人。奇術師のような出で立ちで、他者を煙に巻くような言動が多い。執行者の中でも特異な立ち位置におり、結社を束ねる「盟主」への謁見も許されている。結社が目論む「計画」の見届け人を自称しており、計画実行のため大陸全土をまたにかけて暗躍している。

謹慎の解けたデュナン公爵【3-18】
リシャール大佐に唆されクーデターの神輿に乗ったデュナン公爵。事件解決後はエルベ離宮での謹慎生活を強いられていた。本人は不満な様子を見せるが、これはアリシア女王の温情によるもので、オリビエいわくエレボニア帝国なら「皇族であろうと死罪」とのこと。

オルグイユ【3-31】
リベール王国軍・情報部が独自に開発していた最新鋭の導力戦車。その火力は警備飛行艇に匹敵し、アルセイユ用の新型エンジンを搭載しているため機動性も非常に高い。



封じの宝杖【3-33】
元ルーアン市長であるダルモアが所有していたアーティファクト。一定範囲内にいる者の動きを完全に停止させる。事件後、七耀教会の命によりケビンが回収していた。

レン【3-35】

幼いながら「殲滅天使」の異名を持つ、結社「身喰らう蛇（ウロボロス）」の執行者。まるで子猫のように無邪気で気まぐれな女の子だが、その少女らしい無垢な言動のなかに執行者としての残忍さを内包している。

パテル＝マテル【3-36】
レンが「パパとママ」と呼び慕う巨大な人形兵器。結社の「十三工房」が造り上げたゴルディアス級戦略人形兵器で、導力演算器を実装し、高度な自律戦闘を可能としている。



第4章「霧魔の標的」

空賊艇の奪還

4-01 ミュラー、霧降り峡谷で空賊艇「山猫号」の視察中、取材に来たドロシーと出会う

4-02 ヨシュア、王国軍の監視下にある「山猫号」奪還のため、カプア一家と共に霧降り峡谷へ潜入

4-03 カプア一家に「漆黒の牙」としての自身や「剣帝」レーヴェについて少し語る

4-04 対峙したミュラーにハーメルの遺児であることを見抜かれるも、奪取した空賊艇で逃走する

濃霧に包まれたロレントでの昏睡事件

4-05 エステル、ロレントへ戻る最中、ヨシュアのことで思い悩むも仲間に励まされる

4-06 エステルら、濃霧に包まれたロレントへ到着し、ギルドでアイナから街道の調査依頼を受ける

4-07 シェラザード、エステルと出会った12年前のことを語る

4-08 エステルら、各地で霧の発生範囲を確認後、ロレントに戻り、かすかな鈴の音を耳にする

4-09 突如、ロレントの各地で昏睡状態となった人々を救うため、聞き込み調査に乗り出す

4-10 人々の目撃情報から原因不明の霧と人々の昏睡が結社の執行者によるものと推定する

4-11 エステル、ヨシュアの写った写真についてシェラザードに相談する

4-12 エステルら、霧の濃度と範囲が上昇していることを確認し、安全確保のためパーゼル農園へ向かう

4-13 パーゼル農園で霧の魔獣を倒した後、昏睡状態となったティオたちを発見する

4-14 シェラザード、友達のティオを守れずショックを受けるエステルを叱咤激励する

4-15 エステルら、農園を訪れたケビンにティオたちを任せ、鈴の音の出所であるミストヴァルトへ向かう

4-16 ミストヴァルトの奥で大樹に埋め込まれた新型ゴスペルを発見する

4-17 立ちはだかったルシオラの使い魔を倒すも、彼女の幻影に取り込まれてしまう

4-18 エステル、父カシウスや亡き母レナとの幸せな過去の幻影に囚われる

4-19 ヨシュアのハーモニカを見つけ、星の在り処を演奏することで全てを思い出し、幻影から帰還する

4-20 エステル、結社の執行者となったルシオラと再会し、彼女が行った実験について聞かされる

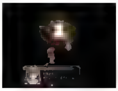
4-21 ルシオラ、近いうちの再会を約束しながら歪んでいく空間の中へ消えていく

4-22 エステル、ギルドへ戻り、みんなの前でヨシュアが写った写真を公開する

4-04



4-19



4-20



第5章「守るべきもの」

最後の実験

5-01 ルシオラ、翡翠の塔でカンパネルラやヴァルターと合流し、最後の実験について語り合う

5-02 ワイスマン、レーヴェと共に古竜の住み処を訪れ、最後の実験を開始する

古代竜の出現

5-03 ラッセル博士、ティータの送ってきたレポートから新型ゴスペルの機構とその正体を推察する

5-04 エステル、ボースへ向かう飛行船のなかで、シェラザードの過去について聞かされる

5-05 エステルら、ボースのギルドでルグラン老人から頻出する凶暴な魔獣の討伐を依頼される

5-06 ボースマーケットに降り立った古代竜を目撃する

5-07 レーヴェ、実験に介入しないよう警告を残し、古代竜の背に乗って飛び去る

5-08 アガット、古代竜とレーヴェを単身で追跡する

5-09 エステルら、古代竜が飛来したことで建物が壊れ、瓦礫の下敷きになった人々を救出

5-10 エステルら、古代竜が現れ焼き払われたという、アガットの故郷でもあるラヴェンヌ村へと向かう

5-11 アガット、廃坑で新型ゴスペルによって古代竜を従えるレーヴェに一騎打ちを挑む

5-12 ティータ、レーヴェに倒されたアガットを庇い、レーヴェを退かせる

5-13 エステルら、駆けつけたモルガン将軍やライゼン村長からアガットの過去について聞かされる

5-14 エステル、竜退治の指揮を執るモルガン将軍に、遊撃士として協力させて欲しいと依頼

5-15 エステルら、アガットの家でミーシャの写真を見つける

5-16 ティータ、アガットを看護するためエステルらと別れてラヴェンヌ村に残る

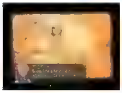
関連用語解説

星杯騎士【3-10】
七耀教会の命によりアーティファクトの調査・回収を行う「星杯騎士団」と呼ばれる組織。その組織の構成員たちは「星杯騎士」と呼ばれており、メンバーは非公開ながら相応の実力者が揃っているようだ

新型ゴスペルを使った実験【3-12】
お茶会と称してカノーネを裏から操り、騒動を引き起こさせることで新型ゴスペルを使わせたレン。亡霊騒動を引き起こしたブルブランや、局地的地震を発生させたヴァルターと同じように、黒のオーブメントと新型ゴスペルの潜在能力を測ることが、彼らが実験と呼ぶ行為の目的だった

「漆黒の牙」としてのヨシュア【4-03】
執行者としてのヨシュアは、己の中のスイッチを切り替えることで、極限まで合理的な思考・行動を行うことが出来る。それにより、自身の力を限界まで有効活用することが可能となる。ただ、彼の能力はあくまで隠密活動と対集団戦に特化したもので、純粋な一対一の戦いではほかの執行者に劣るようだ

エステルと出会った12年前【4-07】
旅芸人一座の一員として大陸各地を巡業していたシェラザード。彼女が興行でロレントを訪れた際、物怖じすることなく毎日のように一座のもとへ遊びに来ていた少女がいた。その少女こそ当時4歳だったエステルで、すぐに一座のみんなに気に入られた。さらに縁があり、エステルの両親とも懇意になったシェラザードは、巡業でロレントを訪れる度にブライト家へ遊びにくるようになった



レナ・ブライト【4-18】



エステルの母親で10年前の「百日戦役」の折、時計台崩落の事故から娘を庇い命を落とした。エステルが幻影の中で見た過去の思い出から、優しく包容力があり、それでいてしっかりとした女性であったことが見て取れる。

星の在り処【4-19】
よくヨシュアがハーモニカで演奏していた曲。かつてエレボニアで流行した曲で、エステルにとってもお気に入りの一曲となっている

ルシオラ【4-20】



「幻惑の鈴」の異名を持つ結社の執行者。東方の符術を応用した式神の使役や、鈴を使った幻術を得意としている。シェラザードの一家である旅芸人の一座「ハーヴェイ一座」に所属していたという過去を持つ。そのためシェラザードにとっては、今でも姉のような存在。

ルシオラの行った実験【4-20】
新型ゴスペルは人々の夢（精神）に干渉する効果を持ち、その際の触媒として、ロレントを覆ったような霧を発生させる。ルシオラの行った実験とは、この「精神に干渉する度合い」を調べるものだった

新型ゴスペルの機構とその正体【5-03】
新型ゴスペルによる導力停止現象は、周囲の導力を奪い取る「導力吸収」現象であり、奪い取った導力を別の「どこか」へ送るための端末として機能している

レオンハルト（レーヴェ）【5-11】



その凄まじいまでの剣技の冴えから、「剣帝」の名を冠する結社の執行者。人を捨て修羅となるがため剣を振るう剣士で、結社のなかでも随一の戦闘能力を誇っている。なお、レーヴェという名は「獅子」を意味する彼の愛称。

古代竜の捕獲作戦

5-17	エステルら、ボースに戻り、メイベル市長とアガットの過去にまつわる確執を聞かされる
5-18	飛行艦隊を使った古代竜の捕獲作戦に、オブザーバーとして参加するよう要請される
5-19	アガット、ティータに妹のミーシャが亡くなった日のことを語り聞かせる
5-20	ティータの叱咤激励によって、怒りや哀しみに囚われ続けてきた自身を吹っ切る
5-21	エステルら、アルセイユで古代竜の捕獲作戦に随行する
5-22	モルガン将軍、捕獲作戦を決行し、眠らせた古代竜をヴァレリア湖へ着水させる
5-23	エステルら、新型ゴスペルによって目覚めた古代竜を追って霧降り峡谷へと向かう
5-24	霧降り峡谷でヴェムラーから古代竜の正体について聞かされる
5-25	額に埋め込まれたゴスペルを破壊するため古竜レグナートと戦う
5-26	アガット、ラッセル博士から託された特殊ユニット搭載の重剣を使い古代竜のゴスペルを破壊
5-27	エステルら、ゴスペルの戒めより解き放たれた古代竜レグナートから謝礼を受け取る
5-28	エステルら、レグナートからワイスマンが実験を行う目的について聞かされる
5-29	アガット、ミーシャの墓前でモルガン将軍と和解を果たす
5-30	レーヴェ、ヨシュアの身に危を伝え、アガットやモルガン将軍に警告を残して去る



5-22



5-25



5-29

第6章「絆の在り処」

結社への潜入

6-01	ヨシュア、ジョゼットから目的を果たした後も行動を共にしようと誘われるも受け流す
6-02	カプア一家に礼を言い残し、山猫号から結社の飛行艇に潜入する

湖畔の研究所へ

6-03	エステルら、レーヴェが言い残した「ハーメル」について意見を交わす
6-04	メイベル市長の勧めで休暇のために向かった川蝉亭でケビンと再会し、情報交換を行う
6-05	結社の目的がゴスペルを使った実験により、輝く環を手に入れることだと推察する
6-06	湖畔で倒れていたクルツを介抱し、彼の記憶の一部が奪われていることを確認する
6-07	ケビンの法術によってクルツの記憶を呼び戻し、結社の研究施設の場所を割り出す
6-08	エステルら、結社の研究施設に向かう傍ら、ケビンから星杯騎士団の使命について聞かされる
6-09	結社の研究施設に潜入し、操られていた遊撃士たちを制圧することで洗脳を解く
6-10	結社の研究施設でヨシュアそっくりの人形を倒すも、エステルがワイスマンらに囚われてしまう

囚われのエステル

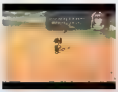
6-11	エステル、ワイスマンらに連れ去られ、飛行戦艦グロリアスの監禁部屋に拘束される
6-12	レンの案内により聖堂で「蛇の使徒」のワイスマンと対面し、ヨシュアについて質問する
6-13	ワイスマンから「身喰らう蛇」に執行者候補として入らないかと勧誘を受け、迷ってしまう
6-14	レーヴェからヨシュアの姉カリンのことや、ハーメルの悲劇の真相について聞かされる
6-15	抱えていた迷いを吹っ切り、執行者たちの不在の隙を突いて監禁部屋から脱走する
6-16	結社の強化猟兵となったギルバートらに追い詰められるも、突如現れたヨシュアに救われる
6-17	ヨシュア、グロリアスの導力機関に細工を施すことで、立ちはだかったレーヴェを撤退させる
6-18	エステル、ヨシュアと飛行艇でグロリアスから脱出し、カプア一家の協力のもと追撃を振り切る
6-19	エステル、自身の思いの丈をぶつけることでヨシュアを取り戻す
6-20	ヨシュアと共に手を取り合い、最後まで一緒に歩いて行くことを互いに誓い合う



6-10



6-16



6-20

関連用語解説

ミーシャが亡くなった日【5-19】

10年前の「百日戦役」の折、アガットへの誕生日プレゼントを取りに戻ったことで、帝国軍の放った焼夷弾により命を落としたミーシャ。妹の死を自分の責任と感じ取ったアガットは、強く自分を責めた挙句に村を飛び出した



古代竜捕獲作戦【5-21】

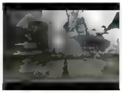
最新鋭艦である「アルセイユ」に加え、リベール王国軍における全警備艇の5分の2に相当する警備飛行艇12隻を投入。地上部隊にはリベール各地の警戒・防衛を任せ、モルガン将軍が率いる飛行艦隊によって決行された。作戦は導力波レーダーを搭載した警備艇によって竜を牽制しながらヴァレリア湖上空へと誘導し、別働隊となる警備艇が麻酔弾で沈黙させるというもの

特殊ユニット【5-26】

ゴスペルのフレーム素材を崩壊させる波長の振動を生み出し、その振動を搭載した剣のブレード部分に伝えるという特殊なユニット

古代竜レグナート【5-27】

古代ゼムリア文明が滅びるきっかけとなった「大崩壊」以前（1200年以上前）から生き続けているといわれる伝説の神獣。七耀教会の伝承によると空の女神を守護する聖獣とも伝えられており、その目撃記録はおよそ900年前のリベール建国にまで遡る。高い知能を有しており、念話によって人間と意思疎通を図ることもできる。ゴスペルで操られていたとはいえ、自身の行いによって人々を傷つけたことを謝罪し、償いとして莫大な価値を持つ希少な（ゴルティア）の結晶をボースの人々に贈った



飛行戦艦グロリアス【6-11】

結社が誇る「紅の方舟」と呼ばれる飛行戦闘空母。蛇の使徒であるワイスマンや執行者、その下につく結社の強化猟兵たちが拠点としている。12隻の飛行艇を格納できる巨大な戦艦で、一隻で一国の軍隊を圧倒することができるともいわれている

カリン・アストレイ【6-14】



ヨシュアの実の姉で、レーヴェの幼なじみだった女性。気立てがよく優しいながらも凛とした強さを持つ人物で、10年前に起きた「ハーメルの悲劇」でヨシュアを庇い命を落とした。ヨシュアがエステルに贈ったハーモニカは、彼女の形見でもある

ハーメルの悲劇の真相【6-14】

およそ10年前、リベールとの国境沿い、エレボニア帝国南端にあるハーメル村が謎の一団に襲われ、ほとんどの村人たちが虐殺された。帝国はこれをリベールの行いであると断定し侵攻を開始、「百日戦役」の発端となった。だが、実際は帝国内の主戦派が企てたリベールを侵略するためのシナリオであり、終戦後、その真相は闇に葬られた

エステルとヨシュアの絆【6-19】

姉の死にもなんら感情を抱かない自分の心はすでに壊れており、さらに自分の存在が結社という危険を呼び込んでしまう。そんな自分がエステルの側にはいられないと自嘲するヨシュアだったが、それは姉を失ったショックから目を背け、自分に嘘をついているからだとエステルは指摘する。そして、自分が守られるだけの存在ではないことを告げ、互いが互いを守りながら共に歩いていきたいという、純粋な想いをヨシュアにぶつけるのだった

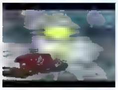
第7章「四輪の塔」

儀式の始まり

7-01	結社の執行者たち、四輪の塔の各屋上に大型ゴスペルを設置する
7-02	ワイスマン、大型ゴスペルの設置を確認して「福音計画」の第二段階を開始する

四輪の塔の異変と「輝く環」の出現

7-03	ヨシュア、アリシア女王から超法規的措置により、今回の脱獄や遊撃士協会での行いを許される
7-04	エステル、アリシア女王たちからハーメル村の虐殺が隠蔽されてきたことを明かされる
7-05	ヨシュア、仲間やカシウスから無事な帰還を喜ばれる
7-06	エステルら、帝国へ戻るオリビエと別れ、異変が起きたという四輪の塔へ向かう
7-07	結界に包まれた翡翠の塔でブルブランと戦い、塔の機能が停止したことを確認する
7-08	紅蓮の塔でヴァルターと戦い、駆けつけたキリカとヴァルターの離脱を目の当たりにする
7-09	紺碧の塔でレーヴェの人形兵器を撃破し、レーヴェから結社に入った理由の一部を明かされる
7-10	エステル、琥珀の塔でレンを説得しようとするも、彼女の抱える過去にまつわる闇を垣間見る
7-11	エステルら、レンやパテル＝マテルと戦い、4つめの塔の機能が停止したことを確認する
7-12	エステル、ヨシュアに励まされ改めてレンの説得を決意する
7-13	エステルら、ヴァレリア湖の上空に出現した「輝く環」を目撃する
7-14	ワイスマン、「福音計画」第二段階の真相について明かし、最終段階への移行を宣言

7-02


7-11


7-13

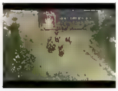

第8章「混迷の大地」

リベール全土を襲う導力停止現象

8-01	カノア一家、「輝く環」出現による導力停止現象に巻き込まれ山猫号ごと墜落する
8-02	エステルら、ラッセル博士から預かった導力場発生器を、ボース支部のルグランに届ける
8-03	導力停止現象で混乱するリベール国内の各ギルドに導力場発生器を届ける
8-04	王都近辺で発見した結社の飛行艇を追ってグランセルへと向かう

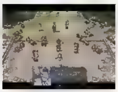
8-01


8-02


8-04


王都襲撃

8-05	結社の執行者たち、王都市街の制圧を強化猟兵に命じ、たった4人でグランセル城を襲撃する
8-06	デュナン公爵、クローゼとアリシア女王を避難させ、フィリップと共に執行者を迎え撃つ
8-07	エステルら、駆けつけたグランセル城で、執行者に囚われたクローゼとアリシア女王を発見する
8-08	シード中佐やリシャールの助力によって執行者を退け、クローゼとアリシア女王を取り戻す
8-09	カノーネ、特務兵を率いて王都市街の強化猟兵と人形兵器を制圧する
8-10	エステルら、立太女の儀を済ませ、次期女王という自分の道を見つけたクローゼを祝福する

8-05


8-08


8-10


関連用語解説

超法規的措置【7-03】

ヨシュアが持ち帰った「結社」に関する様々な情報と引き換えに、アリシア女王が超法規的措置という形で恩赦を与えた。またこの裁量は、ハーメルの遺児であるヨシュアに対する、女王なりの僅かな贖罪でもあった

ハーメル村の虐殺の隠蔽【7-04】

エレボニア帝国政府は「百日戦役」の終戦間際、ハーメル村の虐殺がリベール王国軍によって行われたという主張を撤回し、即時停戦と講和を申し出た。ただし、講和の条件としてハーメル村での虐殺について、今後一切沈黙するという条件が帝国側から付け加えられている。反攻作戦により形勢は逆転させたものの、未だ余力を残す帝国軍を前にして、自国の安寧を優先させたアリシア女王は、この条件を受け容れ真相の追及を放棄した。女王はそのことをずっと悔いていた



レンの過去にまつわる闇【7-10】

事業で失敗したレンの両親は、必ず迎えに行くと言い残し、娘を他人に預けた。だが、レンの言葉によると引き取られた先は下劣な犯罪組織であり、そこで彼女は想像を絶する凄惨な暮しを過ごす。その半年後、犯罪組織を壊滅させたレーヴェとヨシュアによって救い出されたレンは、そのまま結社に身を置くこととなった



「福音計画」第二段階の目的【7-14】

ワイスマンが度重なる実験によって精度を高めたゴスペルは、もともと別の次元から「輝く環」に干渉するための端末である「福音」のレプリカだった。さらに、四輪の塔と呼ばれる4つの塔は、「輝く環」を異次元に繋ぎ止めておくための楔であり、結社はゴスペルの力によってその封印を解除する。そして「輝く環」はこの世界に姿を現し、ワイスマンが目論む「福音計画」の第二段階はここに成就した

導力場発生器【8-02】

ゴスペルが発生させる特殊な波長の導力場を解析し、相殺する導力場(ゼロフィールド)を生み出すことで、ゴスペルを通じての「輝く環」による干渉を無効化する装置。この装置の近くにあるオーブメントは、導力停止現象の影響を受けることなく稼働できる。この事態を予見していたカシウスが、事前にラッセル博士へ制作を依頼していた。ただ、用意できたのは15個のみで、通信器の機能を回復させるため各地の要所施設に配備された

ルグラン【8-02】



遊撃士協会ボース支部の受付を務める好々爺。古くからこの仕事を続けている人へのアンテナ、いたって気さくでとても話しやすい

フィリップ・ルナール【8-06】



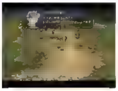
デュナン公爵の幼い頃より執事として、身の回りの世話を続けてきた老紳士。世話役として忍耐強い経歴を持っているが、それ以前には王室親衛隊の大隊長として、女王の安全を守っていた

立太女の儀【8-10】

リベール王国の次期女王としての身分を確定させるための儀式。混乱に陥った王都を目の当たりにしたクローゼが、自分にできることを真剣に考え悩んだ結果、大切な人たちを守るために女王となる決意を固めた

帝国軍との交渉

8-11	エステルら、蒸気機関で動く戦車を擁引し、国境近くに帝国軍が集結していることを知らされる
8-12	クローゼに随行して帝国軍との交渉に向かう
8-13	クローゼ、国王名代として駆けつけたという帝国軍ゼクス中将との交渉に臨む
8-14	オリビエ、ゼクス中将に代わりエレボニアの皇子としてクローゼとの交渉を行う
8-15	エステルら、遊撃士として中立の立場からオリビエとクローゼの交渉に介入する
8-16	オリビエ、「輝く環」に関する問題解決の可能性を示したカシウスに戦いの手を撤退させる
8-17	今回の騒動が、結社と通じる鉄血宰相によるものであるとゼクス中将に指摘する
8-18	鉄血宰相の思惑を潰した今回の行動を彼に対する宣戦布告とし、ゼクス中将に協力を求める
8-19	エステルら、先ほどの交渉がカシウスとオリビエの仕込んだものであったことを知る
8-20	導力場発生器を搭載したアルセイユで、「輝く環」が待つ浮遊都市へと向かう

8-13


8-16


8-20


終章「空の軌跡」

浮遊都市「リベル＝アーク」の捜索

終-01	エステルら、アルセイユで浮遊都市へ向かう道中、グロリアスの襲撃を受ける
終-02	アルセイユで浮遊都市に到着するも、ラキオンに搭乗したレーヴェに進撃される
終-03	浮遊都市の公園区画に不時着し、「輝く環」を探し出すための探索準備を進める
終-04	ヨシュア、アルセイユの医務室でケビンにある処置をしてもらう
終-05	エステルら、浮遊都市「リベル＝アーク」の設備から古代ゼムリア文明の高い技術に感嘆する
終-06	レールハイロウを起動し向かった居住区画で、人形兵器に襲われていたジョゼットを救出
終-07	結社に連れ去られたというドルンやキールを救うため、ジョゼットと行動を共にする
終-08	市役所の端末でゴスペルの再発行申請を行いオリジナル・ゴスペルを手に入れる
終-09	港湾施設に停泊していたグロリアスに突入し、牢屋に囚われたカプア一家を救出する
終-10	カンパネルラ、グロリアスの甲板でエステルらの活躍を楽しそうに俯瞰する
終-11	エステルら、結社の猟兵が話していた「ORPHEUS」というキーワードをキールから聞き出す
終-12	工業区画でパスワード「ORPHEUS」を入力することでゲートのロックを解除し中枢塔へ乗り込む

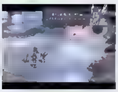
終-02


終-05

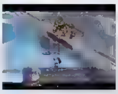

終-09


中枢塔で待ち受ける執行者たち

終-13	中枢塔で立ちはだかったブルブランを退け、彼が「福音計画」に求めた「希望」を見せつける
終-14	中枢塔で立ちはだかったヴァルターを退け、泰斗流の継承者をめぐる真相について聞き出す
終-15	ジン、一騎打ちの末に兄弟子であるヴァルターを打ち破る
終-16	エステルら、中枢塔で立ちはだかったルシオラを退け、座長殺しの真相について聞き出す
終-17	シェラザード、身投げしたルシオラを救おうとするも拒まれる
終-18	エステル、中枢塔で立ちはだかったレンを退け、これまでの行いを叱りながらも抱きしめる

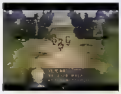
終-13


終-15


終-17


関連用語解説

蒸気機関【8-11】
オーブメントの普及により廃れた一昔前の蒸気の力を使う発動機。導力機関と比べ非効率的で、現在では保有する国はないとされていた



ゼクス・ヴァンダール中将【8-13】

「隻眼のゼクス」という異名を持つ、帝国でも五指に入る名将。エレボニア帝国軍の第三機甲師団を束ねている。同じ帝国軍人のミュラーは彼の甥にあたる

オリヴァルト皇子【8-14】

詩人としてエステルたちと行動を共にしてきたオリビエの正体、エレボニア皇帝ユーゲントの第一子こそオリヴァルト・ライゼ・アルノール。庶子の出であることから、これまで皇族として公式の場に顔を見せることも少なかった

[illegible]【8-15】
エレボニア帝国側によると、今回の導力停止の解決のため、軍を動かしたと主張する。さらに、全ての導力兵器が停止している現状において、浮遊都市を攻略できるのは帝国が用意した蒸気戦車だけであるとオリビエとオリヴァルト皇子は付け加えている。帝国の側も導力停止現象による被害を被っている以上、エレボニア側もそう簡単に引き下がることはできない状況にあった



問題解決の可能性【8-16】
帝国側の主張に対してカシウスは、導力停止現象下で稼働するアルセイユの姿を誇示することで、帝国軍に頼ることなく自分たちの力で問題解決できるという可能性を示した

鉄血宰相ギリアス・オズボーン【8-17】

その辣腕により10年で帝国政府の宰相にまで上り詰めた軍部出身の政治家。帝国全土に鉄道網を張りめぐらせ、いくつもの自治州を武力併合してきた鉄血かつ大胆不敵な改革者であり、国内外に敵も多い

リベル＝アーク【終-05】
至宝「輝く環」を収める浮遊都市。古代ゼムリア文明の痕跡を色濃く残しており、空中を走る交通機関の「レールハイロウ」やオンラインショップなど、現代の技術水準を遥かに超えたテクノロジーが垣間見られる



オリジナル・ゴスペル【終-08】
リベル＝アークの各種機能を利用するための端末。かつては浮遊都市に住まう全ての市民が所有していたと思われる。クローゼの祖先であるセレスト・D・アウスレーゼもまた市民の1人で、クローゼの生体パターンが彼女とほぼ一致したことで再発行された。

中枢塔（アクシスピラー）【終-12】
リベル＝アークの中枢を司る高層建築物。「輝く環」の完全復活を目論むワイスマンたちが掌握している

中枢塔で待ち受ける執行者たち（続き）

終-19	レン、エステルの行動に心を動かされ、今後をゆっくり考えるためハテル＝マテルと共に飛び去る
終-20	エステルら、中枢塔屋上で待ち受けていたレーヴェに挑むも苦戦
終-21	ヨシュア、自分の弱さと正面から向き合うため、全てを賭けて単身でレーヴェに挑む
終-22	レーヴェとの戦いのなかで「福音計画」に与する彼の目的を聞き出し、その欺瞞を指摘する
終-23	剣だけを弾くことでレーヴェを無力化し、剣帝に敗北を認めさせる
終-24	レーヴェとの和解を果たし、「輝く環」の所在について聞き出す
終-25	姿を現したワイスマンによって「絶対暗示」をかけられ根源区画へと連れ去られる
終-26	エステルら、襲ってきた[illegible]ラキオン[illegible]を駆けつけた仲間に任せ、ワイスマンを追う

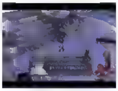
輝く環

終-27	エステルら、ワイスマンから「[illegible]」や「輝く環」の封印について聞かされる
終-28	ワイスマンから「福音計画」の最終目的について聞かされる
終-29	エステル、ワイスマンに人の可能性や人が信じ合い助け合うことの[illegible]について説く
終-30	暗示によって仲間の動きを拘束され、操られたヨシュアとの一騎打ちを強いられる
終-31	ヨシュア、エステルに止めを刺すよう命じるワイスマンに斬撃を浴びせ、仲間を暗示から解放
終-32	ケビンに「聖痕」を崩壊させるため、「暗示の楔」を打ち込んでもらっていたことを明かす
終-33	エステルら、ワイスマンと彼が従える導力戦術殻を圧倒する
終-34	「輝く環」と融合したアンヘル＝ワイスマンの力に為す術もなく圧倒される
終-35	レーヴェ、ハーメルの悲劇にワイスマンが関わっていたことを聞き出す
終-36	盟主より授かった魔剣でアンヘル＝ワイスマンの絶対障壁を打ち砕く
終-37	エステルら、仲間と共にアンヘル＝ワイスマンを撃破する
終-38	アンヘル＝ワイスマンとの戦いで傷つき倒れたレーヴェを看取る

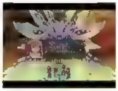
終-23



終-32



終-37



浮遊都市の崩壊

終-39	エステルら、「輝く環」を失い崩壊していく浮遊都市から脱出しようとする
終-40	ケビン、逃走したワイスマンに本当の目的を明かし、「塩の杭」で彼を抹殺する
終-41	カンパネルラ、塩の柱と化したワイスマンから「輝く環」を回収して、その場から消え去る
終-42	エステル、ヨシュアと共に仲間と分断され逃げ道を失う
終-43	最期に悔いを残さないようヨシュアと口づけを交わす
終-44	ヨシュアと共に空中に投げ出されるも、駆けつけたカシウスとレグナートに救われる

終-39



終-40



終-44



２人で交わした新たな決意

終-45	エステル、ヨシュアと共にハーメル村の廃墟を訪れ、カリンの墓を見舞う
終-46	ヨシュアと共に２人[illegible]で進んでいくことを改めて決意する

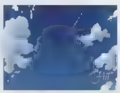
終-45



終-46



Fin



関連用語解説

ブルブランが福音[illegible]【終-13】

怪盗として美を愛でるブルブランが求めたのは、逆境のなかで美しく輝く希望。その希望というものが、砕け散る瞬間の輝きを見届けるため、彼はエステルらに立ちはだかった。

[illegible]流の継承者をめぐる真相【終-14】

リュウガ老師は兄弟子のヴァルターではなく、ジンに泰斗流を継がせるつもりでいた。老師の娘であるキリカと恋仲であったヴァルターは、流派を継ぐだけでもなくその娘と一緒になることに納得がいかず、ジンとの継承者を賭けた死合を望んだ。しかし老師はそれを許さず、ジンに代わって老師がヴァルターとの死合に臨み、戦いのなかで命を落とす。だが、この時すでに老師は重い病を患っており、彼が死合に臨んだのはヴァルターを諫めるためだけではなく、武術家としての生を一番弟子との戦いのなかで全うしたいという、武術家らしい願いに起因するものだった。

[illegible]の真相【終-16】

8年前に[illegible]何者かに殺害されたことで解散したハーヴェイ一座。その殺害の直前、資金繰りに失敗した座長は、芸人たちに苦労をかけないようにと、一座を手放そうとしていた。そのことを知ったルシオラは、秘めてきた座長への想いを打ち明けた。座長もまた彼女を愛していたが、親子ほど年齢の離れたルシオラの将来を案じた彼は、諭すようにその想いを拒んだ。座長が本当の意味で自分から離れていく――そう悟ったルシオラは、自分のなかに潜んでいた闇の声に導かれるまま、気づいた時には座長をその手にかけていた。彼を永遠に自分だけのものにするために。

[illegible]【終-[illegible]】

数千年前、女神が人に授けた、奇跡を起こす七つのアーティファクト。古代人たちは至宝ごとに七派に分かれ、それを利用して様々な形で「理想」を追い求めた。



「輝く環」[illegible]の封印【終-27】

あらゆる願いを叶えるという「輝く環」は、古代人たちに理想の楽園をもたらした。だが、次第に人々はこの麻薬のような奇跡に依存することとなり、破滅への道を歩み始める。無尽蔵に与えられる奇跡によって人々の心から倫理や向上心が失われ、社会全体が緩慢な死へ向かうなか、封印機構を立ち上げたリベール王家の始祖たちは、苛烈な妨害に晒されながらも「輝く環」の封印に成功した。

福音計画の最終目的【終-28】

「輝く環」という至宝の力をもって、不完全な人という種を正しい進化に導く。それこそが「盟主」より授かったワイスマンの使命であり、「福音計画」の最終目的であった。

ケビン[illegible]の目的【終-[illegible]】

星杯騎士としてのケビンに課せられた本当の任務は「輝く環」の調査ではなく、七耀教会を裏切った外道の破戒僧であるワイスマンの抹殺だった。

塩の杭【終-40】

かつてノーザンブリア北部を塩の海に変え、国ひとつを滅ぼしたという恐るべきアーティファクト。この禁断の呪具を七耀教会はワイスマン1人の抹殺のために持ち出した。



PLAY BACK STORIES

英雄伝説 空の軌跡 the 3rd

リベールで発見されたというアーティファクトの回収に向かった守護騎士ケビンは、そこで再会した従騎士のリースと共に、「影の国」という謎の異空間に囚われてしまう。

第零話「星杯騎士」

ルシタニア号での潜入捜査

零-01 ケビン、飛行客船ルシタニア号で催されたヘルマン主催の仮装パーティーに潜入する

零-02 ヘルマン私室の隠し部屋から古代遺物「愚者のロケット」を回収する

零-03 「北の猟兵」たちを制圧し、古代遺物の無断所有および不正使用を行ったヘルマンを拘束する

零-04 ルシタニア号から脱出し、特殊作戦艇「メルカバ」伍号機に帰還する

零-05 セルナート総長からグランセル大聖堂地下の回収物を持ち帰るよう依頼される

零-06 従騎士たちにヘルマンの件の後始末を任せ、自らはリベールへと向かう

リベールでの新たな任務

零-07 ケビン、リベールへ向かう定期飛行船グレトナ号の中でドロシーと再会する

零-08 シード中佐の案内でグランセル大聖堂へ移動し、カラント大司教やエリカ博士と出会う

零-09 情報漏洩を防ぐため、大聖堂地下で司教のもとシード中佐とエリカに法術による暗示をかける

零-10 大聖堂地下の「始まりの地」に安置されていた古代遺物と思しき物体を確認する

零-11 エリカ、「リベル＝アーク」が水没したポイントから古代遺物と思しき物体をサルベージする（回想）

零-12 ケビンに対し、力を失ったと思しき古代遺物の所有権を主張する

零-13 ケビン、従騎士としてケビンのもとに配属されたリースと再会する

零-14 リース、力を失ったと思しき古代遺物の所有権をめぐってエリカと対立する

零-15 ケビン、「方石」から力の発動を感じ、これを回収する

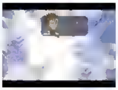
零-16 リースと共に、上部で襲撃してきたギルバートと結社の人形兵器を撃退する

零-17 「方石」が輝き始めると同時に現れた異形の男を目撃する

零-18 強く輝き始めた「方石」の光に飲み込まれ、リースと共に不思議な空間へ飛ばされる

零-03


零-11


零-18


第一話「影の国」

拠点の調査

1-01 ケビンら、「方石」によって飛ばされた不思議な空間（拠点）を調査する

1-02 突如、輝き出した「方石」の影響により手持ちのクオーツが全て破壊されてしまう

1-03 謎の声に従い、「方石」をかざすことで、拠点に設置されたオブジェクトの機能を復活させる

1-04 転位陣に入り、第一星層の翡翠回廊で上位属性の影響と魔物の存在を確認する

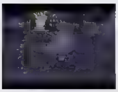
封印石の解放

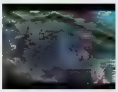
1-05 翡翠回廊で「封印石」を入手後、謎の声に従い「方石」を使って拠点へと転位する

1-06 謎の声に従い、拠点の石碑に「封印石」をかざし、ティータを解放する

1-07 ティータからこの世界に飛ばされた際の状況について説明を受ける

1-08 ティータを仲間に加え捜索を再開した翡翠回廊で「月の扉」を発見する

1-01


1-04


1-06


関連用語解説

ルシタニア号【零-01】

全長120アージュと世界最大を誇っている、エレボニア帝国ラインフォルト社製の新型飛行客船。なお、世界最大とは表の世界の話であり、結社「身喰らう蛇」が拠点として利用している紅の方舟「グロリアス」は、その倍の全長約250アージュを誇っている。



ヘルマン・コンラート【零-01】



10年前、勃発した「百日戦役」で莫大な財を成したというエレボニア帝国の武器商人。新興ながら帝国有数の資産家として名を馳せており、帝国最大の重工業メーカーであるラインフォルトグループの取締役を兼任している。恐らくその功績は禁断のアーティファクト「愚者のロケット」の力によるものと思われる。

愚者のロケット【零-02】

身に付ければ人族の嘘を相手に信じさせることができるという、禁断のアーティファクトの1つ。武器商人のヘルマンが隠し持っていたため、ケビンが回収に向かった。

北の猟兵【零-03】

かつて、突如出現した「塩の杭」による災厄に見舞われ壊滅した、ノーザンブリア大公国（現ノーザンブリア自治州）出身の猟兵団。祖国復興のため猟兵稼業を活動の中心としている。

メルカバ【零-04】

星杯騎士団が秘密裏に運用する特殊作戦艇。騎士団を束ねる守護騎士1名につき1隻があてがわれており、彼らの持つ「聖痕」の力と連動した特殊な兵装が搭載されている。元は飛行型のアーティファクトであったが、エプスタイン財団協力のもと改修が行われたという経緯を持つ。そのため最新鋭の技巧が施されており、機体表面は鏡面装甲で覆われ、光学迷彩によるステルス機能も備えている。



エリカ・ラッセル【零-08】



ティータの母親で、強引かつパワフルな女性研究者。技師である夫のダンと共に仕事で家を空けることも多いが、娘であるティータへの愛情は非常に強い。応用工学を専門としており、最新鋭の演算オーブメント「カペル」や、王国親衛隊が誇る飛行艇「アルセイユ」の基本システム設計は彼女によるもの。

始まりの地【零-10】

リベール王家と七耀教会の盟約により、古代遺物の力と機能を抑え、外に出回らないようにする事を目的に建造された場所。

古代遺物の所有権【零-12】

盟約により、あらゆる古代遺物（アーティファクト）は七耀教会の管理下に置かれるが、力を失ったものはその対象外とされる。

封印石の解放（続き）

1-09	ケビンら、月の扉の内部で記憶の欠片を垣間見る
1-10	翡翠回廊に停泊していたアルセイユを発見し、捜索した船内で「封印石」を発見する
1-11	拠点へ戻り、アルセイユで発見した「封印石」からユリアを解放する
1-12	ユリアを仲間に加え、再び戻った翡翠回廊の最奥で悪魔ベヌウと遭遇し、これを撃破する
1-13	突如、姿を現した異形の男（黒騎士）からリースの姉について触れられる
1-14	黒騎士からこの世界「影の国」の守護者であることを知らされる

第二話「異界化王都」

回想・アルジェント姉妹との出会い

2-01	ケビン（少年時代）、行き倒れていたところをルフィナとリースに発見される（回想）
2-02	ルフィナ、強引に口移しでケビンにチョコレートを与える（回想）

王都の捜索

2-03	ケビンら、黒騎士が語った内容から「影の国」に関する情報をまとめる
2-04	翡翠回廊終点の転位陣に入り、転位先となる第二星層の異界化した王都を捜索する
2-05	帝国大使館の資料室で「封印石」を発見し、拠点に戻り「封印石」からミュラーを解放する
2-06	「方石」から女性の声が聞こえ、新たな「方石」の力が解放されるのを目撃
2-07	王都での捜索を再開し、山猫号で「封印石」を発見する
2-08	拠点に戻り「封印石」からジョゼットを解放し、仲間に加える
2-09	王都のグランアリーナで襲撃してきた魔物を倒し、現れた「封印石」を回収する
2-10	拠点に戻り「封印石」からヨシュアを解放し、仲間に加える
2-11	グランセル城で亡霊の群れに襲われていたギルバートを助ける
2-12	女王宮に現れた女性の霊に導かれ、封印区画の最下層へと向かう
2-13	封印区画の最奥で、影の王を名乗る仮面の人物と遭遇する
2-14	「この」王都グランセルが「影の国」の中に再現された模造物であることに気づく
2-15	影の王が召喚した悪魔ロストルムを倒し、報酬として「封印石」を与えられる
2-16	ケビン、影の王の言葉に強い動揺を見せる

2-01



2-04



2-13



第三話「金の道、銀の道」

回想・別れの日

3-01	ケビン（少年時代）、母親にまつわる悪夢にうなされ救貧院のベッドで目を覚ます（回想）
3-02	従騎士となりアルテリアへ旅立つルフィナと最後のひとときを過ごす（回想）

影の国という世界

3-03	ケビンら、影の王より与えられた「封印石」からクローゼとシェラを解放し、仲間に加える
3-04	「影の国」を構成する「星層」という概念について考察する

双子の回廊の攻略

3-05	封印区画最奥の転位陣から第三星層・双子の回廊へと向かう
3-06	「方石」より現れた女性の霊から、双子の回廊についての説明を受ける

3-02



3-03



3-06



関連用語解説

不思議な空間・拠点【1-03】
ケビンらが「影の国」での活動拠点とする「隠者の庭園」と呼ばれるポイント。拠点の石碑、不思議な扉、休憩所、転位陣の結界など、現実世界から隔絶された「影の国」を攻略するうえで必要不可欠な装置が配備されている

属性「時」「空」「幻」【1-0】
「地」「水」「火」「風」という四属性に対し、「空」「幻」「時」の三属性はその上位に位置する。本来、空・幻・時の上位三属性による現世において、上位三属性は魔獣の効力などで影響を及ぼさないが、異次元である「影の国」ではその影響が顕著に見られる

魔物【1-04】
現世における魔獣とは異なり、上位三属性の影響を受ける異形の者たち。本来は現世に存在することが不可能であるとされる

封印石【1-06】
「影の国」の様々な場所に配置されている石。中にはケビンらと同じように「影の国」へ飛ばされた人々が封印されており、拠点の石碑にかざすと封印を解くことが可能。そのほとんどがリベールの異変に何らかの形で関わった人物となっている



月の扉【1-08】
「影の国」の様々な場所に配置されている扉。扉ごとに特定の条件が設定されており、それを満たすと記憶の欠片（エピソード）を閲覧したり、ミニゲームを楽しむことができる。月の扉、星の扉、太陽の扉の3種が存在する



悪魔ベヌウ【1-12】
聖典に記された七十七の悪魔の一体で、死せる魂を煉獄（れんごく）へと導く冥界の渡し手。またの名を“嘆きの鳥”

行き倒れていたケビン【2-01】
少年時代、“ある事件”によって生きる気力を失ったケビンは、虚ろな表情のまま行き倒れていた。口数も少なくなったケビンを心配するリースの呼びかけも届かないが、そんな彼の目を一瞬で覚まさせたのは、強引であまりに唐突なルフィナからの口づけだった

悪魔ロストルム【2-15】
七耀教会に伝わる聖典に記された七十七の悪魔の一体。煉獄を守る門番の一人にして数多の魔を従える軍団長であり、“緋色の”ロストルムと恐れられる

アルテリアへ旅立つルフィナ【3-02】
ケビンがアルジェント姉妹に出会った日から5年。教会の関連施設「紫苑の家」に身を寄せ、そこでの生活にも馴染んだケビンは、星杯騎士団の従騎士となったルフィナの旅立ちをリースと共に見送ろうとしていた

星層という概念【3-04】
幾重もの階層に分かれた「影の国」の「星層」という概念。これについてリースは、女神のいる「空」、人の住まう「地上」、罪人が裁かれる「煉獄」、そしてその間に存在する無数の「層」で構成された、七耀教会における世界の概念に近いものと推察している

双子の回廊の攻略（続き）

3-07 ケビン、リースと二手に分かれ、仲間と共に双子の回廊の金の道へと向かう

3-08 金の道に設置された宝箱の中から「魔弓アイオーン」を発見する

3-09 金の道の最奥でリースらに扮した魔物を倒し、「封印石」を手に入れる

3-10 リース、ケビンと二手に分かれ、仲間と共に双子の回廊の銀の道へと向かう

3-11 銀の道に設置された宝箱の中から「法剣シルヴァーン」を発見する

3-12 銀の道の最奥でケビンらに扮した魔物を倒し、「封印石」を手に入れる

3-13 ケビンら、リースらと合流し、自分たちに擬態した魔物「グリモア」について考察する

3-14 突如姿を現した黒騎士より、影の王からの伝言を伝えられる

3-07 
3-12 
3-14 

第四話「昏き聖痕」

回想・叙任式の日

4-01 ケビン（16歳）、封聖省の枢機卿より星杯騎士団の従騎士に任命される（回想）

4-02 教官であるセルナートに、星杯騎士団の門を叩いた日を振り返させられる（回想）

4-03 セルナートとルフィナに従騎士の叙任を祝われる（回想）

4-04 ルフィナ、ケビンにいずれ「聖痕」が顕れるであろうことを予見する（回想）

異界化したル＝ロックルの探索

4-05 ケビンら、双子の回廊で入手した「封印石」からオリビエとジンを解放する

4-06 星騎士から「隠者」と呼ばれ、これまで導いてくれた女性の思いについて考察する

4-07 リース、自分や仲間に対しても本音を偽り助かろうとしないケビンを咎め、決別する

4-08 ヨシュア、ケビンの「外法狩り」としての側面を知りつつも、感謝の気持ちを伝える

4-09 ケビンら、転位陣から第四星層の異界化したル＝ロックルへ向かい、襲撃してきた獣人を撃退

4-10 「方石」から現れた女性の霊に導かれ、3つの修練場の攻略を開始する

4-11 修練場の1つバルスタール水道で偽アネラスを倒し、「封印石」を発見する

4-12 拠点に戻り「封印石」からアネラスを解放し、仲間に加える

4-13 修練場の1つ、サントクロワの森で獣人に襲われていたギルバートを助ける

4-14 サントクロワの森で偽シェラザードを倒し、「封印石」を発見する

4-15 拠点に戻り「封印石」からシェラザードを解放し、仲間に加える

4-16 修練場の1つ、グリムゼル小要塞で偽アガットを倒し、「封印石」を発見する

4-17 拠点に戻り「封印石」からアガットを解放し、仲間に加える

4-18 異界化したル＝ロックルへと戻り、新たな星層に向かう転位陣の前で悪魔アスタルテと戦闘

聖痕の発動

4-19 リース、アスタルテの魔眼によって身体の自由を奪われたケビンらの救出に現れる

4-20 ケビン、リースの危機を前に「聖痕」を発動させ、アスタルテを撃破して「封印石」を入手する

4-21 ケビンら、突如現れた影の王の意味深な言葉を耳にする

4-22 拠点に戻り「封印石」からエステルを解放し、仲間に加える

4-23 ケビン、リースに「方石」を託し、その場に倒れ込んでしまう

4-03 
4-20 
4-22 

難解用語解説

[illegible]
「影の国」・第三星層内の回廊。金の道と銀の道という2つのルートが用意されており、先へ進むには同時に攻略する必要がある

魔弓アイオーン【3-08】
ケビンが金の道で発見したクロスボウ。ケビンがこの武器を発見した際のいわくありげな様子から、かつて従騎士ルフィナが使用していたものと思われる。銀の道でリースが発見した「法剣シルヴァーン」もまた同様に、ルフィナが使っていた法剣のようだ

[illegible]
七耀教会の教義によると煉獄に落とされた罪深き魂は、絶え間なき業火に苛まれることで自我を失うという。そして最後に悪魔たる魂喰の塊「グリモア」となるとされている

従騎士任命【4-01】
身ひとつで封聖省に乗り込み、星杯騎士団の従騎士にして欲しいと嘆願したケビン。もとからの高い適性に加え、その研鑽が実を結び、16歳という異例の若さで従騎士に任命された



アイン・セルナート【4-03】

星杯騎士を束ねる守護騎士（ドミニオン）の筆頭第一位であり、騎士団の総長を務める女性。気風のよい女性で、大胆不敵な行動力と圧倒的な戦闘能力を誇っている。星杯騎士団の修練生となったケビンの監督役を務め、彼を立派な従騎士として育て上げた。同僚である従騎士ルフィナとは親友同士の間柄。なお、大衆小説「カーネリア」に登場するヒロインのモデルとなった人物でもある

ルフィナ・アルジェント【4-04】

リースの実の姉で、ケビンにとっても姉のような存在であり、恩人でもある女性。星杯騎士団への入団後は、あらゆる手段を駆使して平和的に事件を解決することから「千の腕」と称された従騎士ながら一目置かれており、その実績と問題解決能力は守護騎士にすら匹敵すると讃えられていた。だが、"ある事件"により、5年前に他界している

外法狩り【4-08】
教会にとっての大罪人を裁く代行者としての役割から、ケビンが自らにつけた守護騎士としての異名。罪人に対しては容赦なく処刑を行うが、罪人以外には決して危害を加えたことはないとされている

悪魔アスタルテ【4-18】
聖典に記された七十七の悪魔の一体で、ロストルムと同じく煉獄を守る門番の一柱。恐るべき禁呪を使う魔導の使い手でもあることから、"深淵の"アスタルテと称される

魔眼【4-19】
悪魔アスタルテが使った空間そのものを呪縛する禁呪。蛇の使徒であるワイスマンが使用した魔眼の原型となった禁呪でもある

聖痕【4-20】
守護騎士のみに顕れるといわれる魂の刻印。規格外の肉体強化や、高度な法術の使用を可能とする力の源泉でもある。歴史を通して、どの時代にも聖痕を宿す者が常に12名存在し、いずれも守護騎士の位を拝命したとされている



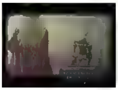
第五話 「光と影の迷宮」

回想・守護騎士叙任

- 5-01 ケビン、憔悴した様子でセルナートに自らを殺してくれと懇願する（回想）
- 5-02 守護騎士の第五位に叙任されたことをセルナートから言い渡される（回想）
- 5-03 ルフィナの犠牲を糧に守護騎士に任命された己を強く自嘲する（回想）
- 5-04 守護騎士第五位を拝命し、自ら「外法狩り」の渾名をつける（回想）

光迷宮の攻略

- 5-05 エステルら、ケビンが発現させた「聖痕」の力についてリースから説明を受ける
- 5-06 リース、倒れたケビンに代わり仲間と「影の国」の探索を再開させる
- 5-07 リースら、転位陣から第五星層へ向かい、光迷宮で襲撃してきた妖魔たちを撃退する
- 5-08 光迷宮で「封印石」を発見し、拠点へ戻り「封印石」からリシャールを解放する
- 5-09 リシャール、R＆Aリサーチの経営者という身分を明かし、仲間に加わる
- 5-10 リースら、光迷宮でパテル＝マテルと「封印石」を発見し、拠点へ戻り「封印石」からレンを解放する
- 5-11 ティータ、険悪になるレンとリースの間に割って入り、2人を休戦させる
- 5-12 レン、人の望みを実体化させる「影の国」という世界の在り方について考察し、核心に迫る
- 5-13 リースら、第六星層に向かう転位陣の前で、悪魔アルケニー三姉妹とジグマと戦う
- 5-14 悪魔アルケニー三姉妹とジグマを倒し、「封印石」を入手する
- 5-15 突如現れた黒騎士から、次の星層で仲間全員が試練に直面すると予言される
- 5-16 拠点へ戻り、「封印石」から女性の霊（セレスト）を解放する

5-03






第六話 「守護者の試練」

回想・「紫苑の家」占拠事件

- 6-01 ケビン、2年ぶりとなる里帰りの最中、「紫苑の家」へ向かう怪しい集団の目撃情報を得る（回想）
- 6-02 リースらを救うため、猟兵団に占拠された「紫苑の家」へ単身で乗り込む（回想）

守護者たちが課す試練

- 6-03 リースら、セレストから「影の国」の構造について詳細な説明を受ける
- 6-04 セレストから封印機構による「輝く環」の封印と、レクルスの方石の開発経緯について聞かされる
- 6-05 ケビン、影の王の正体について確信を得るため、第六星層の攻略に乗り出す
- 6-06 ケビンら、転位陣から第六星層へ向かい、異界化したエルベ周遊道を訪れる
- 6-07 クローゼを伴い周遊道の輝く石碑に触れると、無色化したジェニス王立学園に転位される
- 6-08 学園で影の王に再現されたレイヴン三人組やフィリップと戦い、打ち破る
- 6-09 アネラスを伴い周遊道の輝く石碑に触れると、反転した湖畔の研究所に転位される
- 6-10 湖畔の研究所で影の王に再現された遊撃士たちや、「飛燕紅児」ことキリカと戦い、打ち破る
- 6-11 リシャールを伴い周遊道の輝く石碑に触れると、夜のレイストン要塞へ転位される
- 6-12 要塞で影の王に再現されたシード中佐、カノーネ、モルガン将軍、カシウスと戦い、打ち破る
- 6-13 ヨシュアを伴い周遊道の輝く石碑に触れ、黒の方舟に転位される
- 6-14 黒の方舟で牢屋に囚われていたギルバートを救出し、セキュリティカードを受け取る
- 6-15 黒の方舟で影の王に再現されたドルン＆キール率いるカプア一家と戦い、打ち破る
- 6-16 黒の方舟の聖堂で影の王に再現された3人の執行者たちと戦い、打ち破る

6-01


6-03


6-16


関連用語解説

守護騎士【5-0?】

七耀教会において、その身に聖痕を宿した者は、星杯騎士団を束ねる守護騎士（ドミニオン）に任命される。法王の承認のもと封聖省から叙任が通達され、空位となっている守護騎士の位階の1つを拝命することとなる。叙任の要請を断ることもできるが、星杯騎士団1000年の歴史において、辞退した者は1人もいないらしい

R＆Aリサーチ【5-09】

恩赦を受け釈放されたリシャールが軍を退役後、生まれ故郷のルーアンで立ち上げた民間調査会社。カノーネやかつての部下たちと共に、多忙な毎日を過ごしている

悪魔アルケニー三姉妹とジグマ【5-13】

聖典に記された七十七の悪魔の眷属で、迷宮に迷い込んだ魂を喰らう悪夢の紡ぎ手。グライア、エノロス、タレイアという三姉妹の悪魔で、強い冥府の匂い漂わす蜘蛛のような姿をしている。なお、ジグマは三姉妹の母親にあたる

猟兵団に占拠された「紫苑の家」【6-02】

従騎士として2年ぶりに「紫苑の家」へ里帰りすることとなったケビン。だが、偶然にも同じタイミングでどこかの猟兵団に襲われ占拠されてしまう。「紫苑の家」に残された子どもたちの安全を危惧するケビンは、到着が遅れていたルフィナを待つことなく、たった1人で施設の奪還へと乗り出す



セレスト・D・アウスレーゼ【6-03】



大崩壊以前の古代ゼムリア文明期において、際限なく人の願望を叶える至宝「輝く環」を異空間に封じた封印機構。セレストはその組織のリーダー的存在であり、後に建国されたリベール王家の始祖とされる人物である。もっとも、ケビンたちの前に現れた人物は「影の国」に干渉するため、再現された彼女の人格の一部であり、本物のセレストの影のような存在

「影の国」の構造【6-03】

「影の国」とは、「輝く環」が人々の願望を叶える際に発生する膨大な処理を補うサブシステムであった。いわば人々の望みを叶えるために創り上げられた虚構世界のようなものであり、人の想念によって現実世界を反映しながら、影絵のように世界を変化させていく

「輝く環」の封印【6-04】

空間の絶対支配を行い、人間のあらゆる行動に干渉できるという「輝く環」の封印は、当初不可能とされていた。だが、「輝く環」と表裏一体の関係にある「影の国」に目をつけたセレストら封印機構は、この「影の国」に干渉しうる端末の開発に着手する。そして生み出されたレクルスの方石によって、セレストは人格の一部を「影の国」へ侵入させ、「影の国」が機能不全に陥るよう干渉を続けた。結果として「輝く環」の処理能力は一時的に低下し、その隙を突いて封印機構は計画を成功させた

「飛燕紅児」ことキリカ・ロウラン【6-10】

東方武術で使われる飛び道具「飛刀輪」を巧みに操るキリカ。彼女は「泰斗流」の奥義皆伝者でもあり、武器を使わせれば門下一番の天才であったヴァルターをも凌ぐ

モルガン将軍【6-12】

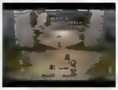
かつては「リベールの武神」と恐れられた高名な武人であり、リベール王国軍の機甲化以前は得物であるハルバードを振るい、数多くの敵兵を粉砕したといわれている

黒騎士の正体

6-17	ケビンら、転位陣の先で待ち受けていた黒騎士を打ち破り、その仮面の奥の正体を暴く
6-18	黒騎士レーヴェ、ヨシュアたちに別れを告げ、光の花びらとなって消え去る
6-19	ケビンら、リースを伴ってモヤのかかった道の先へ進み、「紫苑の家」に到着する
6-20	ケビン、「紫苑の家」が自身やリース、ルフィナの故郷であることを仲間に告げる

6-17

6-18

6-20


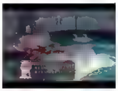
第七話「遠い炎群」

5年前の真相

7-01	ケビン、「紫苑の家」を捜索しながら、リースと共に過去の思い出を振り返る
7-02	リースの修道服のポケットに礼拝堂の鍵が入っていることを言い当てる
7-03	礼拝堂の先に、古代遺物の封印に使われる「始まりの地」が隠されていたことを明かす
7-04	リースと初めて出会った日に、自分の母親を見殺しにしていたことを明かす
7-05	5年前に起きた「紫苑の家」襲撃事件にまつわる真相と、己の罪について明かす
7-06	リース、家族である自分に相談せず、たった1人で罪を背負ってきたケビンに憤りをぶつける
7-07	ルフィナ、影の王としての仮面を外し、ケビンとリースに素顔を晒す
7-08	黒騎士となり協力してくれた剣帝レーヴェとの過去の縁について語る
7-09	「影の国」はルフィナ殺害にまつわる罰を求めるケビンが生み出した世界であることを明かす
7-10	リース、己を罰しようとするケビンを叱咤し、彼の望みを叶えようとするルフィナに立ち向かう

7-05

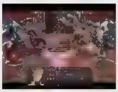
7-07

7-10


煉獄の亡者たち

7-11	ケビン、ルフィナに囚われ奈落へ引き込まれたリースを追って、奈落の底へ飛び込む
7-12	ケビン、リースと共に奈落の底へと落下し、第七星層となる煉獄にたどり着く
7-13	リースの行動から自己犠牲による贖罪が間違いだと認め、煉獄から抜け出すため一歩を踏み出す
7-14	ケビンら、煉獄で立ちはだかった亡者オーウェンや亡者エルマー、母の亡霊を倒す
7-15	煉獄門で待ち受けていたワイスマンから現在の「影の国」誕生のメカニズムについて説明される
7-16	ケビン、事態を解決する手段として、ワイスマンから「超人」となるよう提案されるも辞退する
7-17	ワイスマンや悪魔たちに対抗するため「聖痕」の力を解放し、「聖槍ウル」を召喚する
7-18	ケビンら、ワイスマンと2体の悪魔ロストルム&アスタルテを退ける
7-19	ケビン、自分自身やルフィナにしっかりと向き合っていくことをリースに伝える
7-20	ケビンら、逃亡中のギルバートが連れてきた煉獄の悪魔たちに襲われる
7-21	外側から煉獄門を開き、駆けつけた仲間に救い出される

7-15

7-17

7-21


関連用語解説

黒騎士レーヴェ【6-18】



影の王との誓約に従い、最強にして最大の試練としてケビンらの前に立ちふさがった黒騎士。その正体は影の王の力により、「影の国」に甦ったレーヴェという概念だった。「影の国」の存在は人の願望や想念によって変化するため、いずれ訪れるレーヴェとの別れを避けたいというヨシュアの弱い心が、彼に黒騎士としての仮面をまとわせていた

自分の母親を見殺しにしていたケビン【7-04】

別に世帯を持つ実の父親がまれに顔を見せることもあったが、基本的には母1人、子1人の母子家庭に育った幼き日のケビン。彼にとって母親は料理好きで温かい自慢の存在だった。しかし、彼が7歳の時、母親はケビンの父親である男に捨てられ、心を病んでしまう。そして、母親から無理心中を迫られたケビンは、混乱の末に彼女のもとから逃げ出してしまった。しばらくして母親が心配になり家へと戻るケビンであったが、そこで彼は自ら命を絶った母親の姿を目の当たりにするのだった



「紫苑の家」襲撃事件にまつわる真相【7-05】

猟兵に占拠された「紫苑の家」を単身で奪還しようとしたケビンは、人質に取られたリースを追って礼拝堂の先に隠されていた「始まりの地」を発見する。そこでケビンを待ち受けていたのは、気絶したリースを連れた猟兵の姿と、台座に鎮座する封印指定されたアーティファクト「ロアの魔槍」だった。そして追い詰められた猟兵は、手にする者の肉体を「化物」へ変えるというその魔槍を手に取り、異形の化物と化してケビンを圧倒する。だが、化物が気絶したリースに魔槍を振るおうとした瞬間、己の中に刻まれていた「聖痕」を発現させたケビンは、その力をもって化物となった猟兵を一方的に虐殺した。さらに「聖痕」の力に翻弄され暴走した彼は、救援に駆けつけたルフィナをも、その手にかけてしまったのだった



ルフィナ【7-07】



ケビン自身が望んだことで「影の国」に生み出された、彼に"罰"を与えるための存在。己を罰するため生前の記憶と性格を持ちながら甦ったルフィナという存在は、ケビンにとって何よりの罰であった

オーウェン【7-11】

汚職によって典礼省を追放された元司教。その逆恨みから猟兵を雇い、「紫苑の家」を襲わせた黒幕であり、ケビンが「外法狩り」として仕留めた最初の相手でもある

エルマー【7-14】

かつて非人道的な悪魔崇拝の教団によるアーティファクトを使った儀式で、人喰いの化物に変えられてしまった少年。いかなる暗示や法術も受け付けず、最後の手段としてケビンは化物となった少年をその手にかけた。事件後、ケビンは1週間も寝込んでしまうほど、心に大きな傷を負った

現在の「影の国」誕生のメカニズム【7-15】

「リベールの異変」の折に「輝く環」が消滅したことで、システム的に連動する「影の国」は致命的な混乱に見舞われた。そこで自らを律する主を欲した「影の国」は、「輝く環」の近くにいた者のなかで、最も深いトラウマを持つ1人を選んだ。そして選ばれたケビンの「聖痕」を取り込む形でリンクすることにより、彼の潜在願望がこの世界に再現されている

最終話「いつか、辿り着く場所」

幻影城へ

終-01 ケビン、今回の事態は自らが原因となり生み出されたものだと明かし、仲間に謝罪する

終-02 仲間に激励され、改めて事態収集のための協力を依頼する

終-03 ケビンら、セレストから影の王が星層の外側にいることを告げられる

終-04 第一星層の翡翠回廊に停泊していたアルセイユに乗り込み、星層の外側へと向かう

終-05 ギルバート、アルセイユを狙い追撃してきたドラギオンの足止めに向かう

終-06 ケビンら、影の王の居城となる「幻影城」に到着し、4つのパーティに分かれて攻略を開始する

終-02


終-04


終-05


最後の戦い

終-07 右門攻略パーティ、右門の最奥で黄金の「ゴルディアス級式」と遭遇する

終-08 左門攻略パーティ、左門の最奥でトロイメライII「ゲシュペンスト」と遭遇する

終-09 正門攻略パーティ、正門の最奥で古代竜「R・タイクーン」と遭遇する

終-10 ケビンら、大門の最奥で待ち受けていたルフィナから「影の国」の侵食について聞かされる

終-11 ケビン、生前のルフィナの生き様を顧みることで、今の自分を認めることができたと告白する

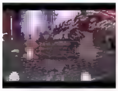
終-12 「影の国」のルフィナの正体が自身の「聖痕」そのものであることを暴く

終-13 ケビンと分かれた3組のパーティ、それぞれ立ちはだかった強敵たちを撃破する

終-14 ケビンら、正体を現した「アニマ＝ムンディ（世界の意志）」と対峙し、これを撃破する

終-15 ケビンとリース、「聖痕」を内包するルフィナに請われ、「聖痕」を消滅させるため彼女を滅する

終-16 ケビンら、セレストに導かれルフィナが用意した天上門へと転位させられる

終-09


終-14


終-15


現世への帰還

終-17 現世に繋がる天上門をくぐり、それぞれがもとの居場所へと帰っていく

終-18 エステルとヨシュア、別れを惜しむレンに、彼女を家族として迎えたいという思いを伝える

終-19 ケビンとリース、遅れてきたギルバートを見送り、新たな決意を胸に現世へと戻る

終-20 ケビン、セルナートに事件の顛末を報告し、守護騎士としての新たな渾名に変更する旨を伝える

終-17


終-18


終-19


終-20


Fin


Fin


関連用語解説

超人【7-16】

ケビンの「聖痕」は母親を見殺しにしたという絶望と罪悪感から生まれた。ワイスマンが提唱する「超人」とは、そんな感情に囚われることのない、あらゆる感情を自在にコントロールできる存在だった。そして、その域に達すれば「聖痕」を完全にコントロールすることができ、ケビンが新たなる影の王となって今回の事態は解決する、と続けた

聖槍ウル【7-17】

ケビンの「聖痕」が本来持っていたもう一つの顔（かお）であり、光の側面。ワイスマンの提案をきっかけに、かつての己と向き合い、自分に少しだけ自信が持てたことで発現した



ロストルム&アスタルテ【7-18】

ワイスマンによって召喚された、生者と亡者を隔てる煉獄門の左右を守る高位の悪魔たち

幻影城【終-06】

影の王が星層の外側に創り上げた居城。その意匠は七耀教会の総本山であるアルテリアの大聖堂に似ている。用意された4つの門をそれぞれが同時に攻略しなければ、影の王のもとへはたどり着けない仕様となっていた

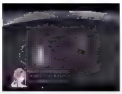


「影の国」の侵食【終-10】

「輝く環」を通し人の願望を取り込みすぎたことで、「影の国」の密度はもはや限界に達していた。その容量超過を解消するため、このままの状態が続けば「影の国」は現実世界への侵食を開始していた

「聖痕」を内包するルフィナ【終-15】

「影の国」を律する核にして理であるアニマ＝ムンディ、つまりコピーされた「聖痕」そのものをケビンらが打ち破ったことで、ルフィナという概念はようやく「聖痕」から解放された。しかし、「聖痕」はまだルフィナのなかに残っており、放置すればまたすぐに力を取り戻す。そして、それを防ぐには、ルフィナごとコピーされた「聖痕」を消滅させるしか方法がなかった。2度も大切な人をその手にかけることとなってしまったケビンだが、共に罪を背負いたいと語るリースの献身により、ルフィナの最期の願いをその手で叶えることができた



天上門【終-16】

七耀教会の聖典に語られる現世と天界を結ぶ門。生者と亡者を隔てる煉獄門とは対の存在



新たな渾名に変更【終-20】

「影の国」における出会いや別れを通じ、ルフィナが夢見た場所を目指すという新たな目標を見つけたケビン。そこで彼は「外法狩り」を改め、自らに守護騎士としての新たな渾名をつけようと考えていた

PLAYBACK STORIES

英雄伝説 空の軌跡 the 3rd

「影の国」に点在する3種類の扉。そのなかに足を踏み入れ試練を乗り越えた者は、「リベールの異変」に深く関わった人々の過去や現在に至る様々な物語を垣間見る。

オーバルギア開発計画

結社の巨大人形兵器「パテル＝マテル」に対抗するため、ラッセル一家が総出で開発した人形兵器「オーバルギア」。両親や祖父との協同開発作業はティータにとって充実したものとなったが、母のエリカはその起動実験の相手として、なぜかアガットを指名する。



主な登場人物

ラッセル一家&アガット

毎月末の金曜日にはティータの家を訪れていたアガット。だが、可愛い娘に悪い虫がついたと思い込むティータの母・エリカは、アガットに対し並々ならぬ敵意(?)を向ける。

舞い降りた翼

1年前、気持ちを新たにジェニス王立学園へ編入したクローゼ。堅苦しくどこかよそよそしい彼女はなかなか学園生活に馴染めずにいたが、生徒会長でありながら風変わりでいいかげんなレクターとの出会いをきっかけに、少しずつ周囲との距離を縮めていく。



主な登場人物

ジェニス王立学園生徒会&クローゼ

副会長のルーシーを除き、ジルやハンスに書記のレオなど、生徒会メンバーはいずれも奔放な会長のレクターに振り回されっぱなし。クローゼもまたその輪へ巻き込まれていく。

依頼人

七耀暦1197年、王都グランセルを訪れたアイナは、準遊撃士のシェラザードに王都見物の案内を依頼する。簡単な仕事で気乗りしない彼女に対し、王都を見物しながらもどこか落ち着かない様子を見せるアイナ。そんなとき、2人は謎の黒服集団に襲撃される。



主な登場人物

シェラザード&アイナ

初対面ではアイナを「世間知らずのお嬢様」と嫌っていたシェラザード。だが、依頼を通じ共に窮地を乗り越えたことで友情を築き上げる。

旅立ちの朝

カシウスに引き取られ、ブライト家で暮らすこととなった幼き日のヨシュア。かつてワイスマンの実験によって造られた心を持た彼は、頑なにその心を閉ざし続けていた。だが、エステルの天真爛漫な明るさが、彼の強張った心を少しずつ氷解させていく



主な登場人物

エステル&ヨシュア

弟ができたと大はしゃぎのエステルに、醒めた態度をみせるヨシュア。しかし、エステルは気にもとめずにヨシュアにかまいまくる。

幸せの石

マーシア孤児院ではテレサ先生の誕生日を控え、子供達が素敵なプレゼントを贈ろうと思案していた。そんななか、金色に輝くという「幸せの石」の噂を聞きつけたマリィは、先に向かったクラムたちを追って、その石が採れるといわれるクローネ山へと向かう



主な登場人物

マーシア孤児院の子供達

クラムにダニエル、そしてポーリィという個性的な3人をまとめるしっかり者のマリィが、「幸せの石」を手に入れるため奮闘する。

帝都への帰還

「リベールの異変」の収束後、華々しく凱旋を飾ろうしていたオリビエ。それは対抗勢力である「鉄血宰相」への牽制を兼ねた余興だったが、突如そのオズボーン宰相がリベール王国を訪れる。



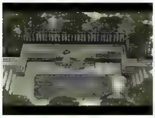
祝賀会の夜

グランセル城では「リベールの異変」の収束を祝い、祝賀会が催されていた。そのパーティーでクローゼは、自身の気持ちに区切りをつけるため、抱き続けてきたヨシュアへの想いを告白する。



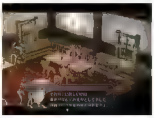
ユリア様の休日

休暇をもらったユリアだが、大勢のファンが城へ詰めかけてしまい、シスターに扮してお忍びで街へと向かう。そこでミュラーと出会った彼女は、同じ要人警護を務める者として自身の悩みを明かす。



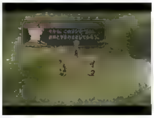
旅の終わり

ジンと共にエルザ大使に呼び出されたキリカ。そこで彼女は大使から共和国に新設される情報組織「ロックスミス機関」へスカウトされる。この申し出にキリカは考え込んだ様子をみせるが——。



剣の道

八葉一刀流の創始者であり、祖父でもあるユン老師からの手紙を受け取ったアネラス。その手紙に記された指示に従いカシウスのもとを訪れた彼女は、そこで同門のリシャールと剣を交えることに。



重剣流特訓法

「レイヴン」であるディン、レイス、ロッコは、己を見つめ直すため遊撃士の道を志す。指導教官であるアガットのもとで3カ月に渡る特訓を乗り越えた彼らは、最終試験に挑もうとしていた。



早すぎた親心

感じのいい青年と親しげに会話するリラ。その現場を目撃したメイベルは、青年がリラの交際相手だと思い込む。そして彼女に相応しい男性かを確かめるため、彼の身辺調査をギルドへ依頼するが——



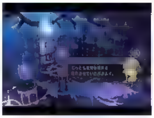
調査依頼、承ります

リシャールは情報を取り扱う「R&Aリサーチ社」を立ち上げ、順調に事業を進めていた。それは民間から祖国のために尽くすという彼なりの新たな試みだったが、未だその心には迷いがあった。



幻焔計画

浮遊都市からグロリアスへ戻ったカンパネルラは、蛇の使徒や盟主が待つ「星辰の間」を訪れる。そこで彼は「輝く環（オーリ・オール）」を盟主に献上し、新たな計画の始動を確認する。



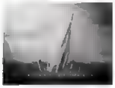
楽園の少女

「楽園」という施設で暮らす幼き日のレン。そこで彼女は大人たちの欲望にまみれた"仕事"を強いられ、幼き心と身体を蝕まれていく。だが彼女の凄惨な日常は、結社による襲撃を境に一変する。



塩の杭

ノーザンブリアを突如襲った「塩の杭」と呼ばれる超常現象。その経過と顛末を、調査に当たった星杯騎士団が報告する



エプスタイン財団

オーブメントの設計者であるエプスタイン博士の遺志を受けて設立された、財団の沿革と理念が紹介されていく。



ゴルディアス級実験計画書

結社の「十三工房」によって開発された「ゴルディアス級」と呼ばれる戦略人形兵器。その開発計画概要が明かされる



怪盗B：調査レポート

大陸を股にかけて逸話を生み続ける「怪盗B」。「帝国時報社」の調査チームが多角的な視点により、その素顔に迫る



帝国ギルド連続襲撃事件

ジェスター猟兵団による帝国のギルド連続襲撃事件を解決に導いた人物「C・B」。帝国軍情報局が彼の危険性を提唱する



ヤマネコカプアの特急便

信頼と安心をモットーに「カプア特急便」として仕事に励むカプア一家。そんな彼らの前に結社の妨害が立ちはだかる



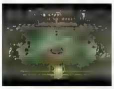
爆釣伝説エステル

ヴァレリア湖で釣りを楽しんでいたエステルは、ロイドから釣り人の名誉と誇りを賭けた「爆釣5番勝負」を挑まれる



裏武術大会

ジンたちが訪れたのは歴戦の猛者が集うアリーナ。そこで催される"裏"武術大会に参加し、強豪たちと拳を交える



ザ・カジノ ～賭博師ジャック～

カルバード共和国の東方人街。そこで店を構える場末の酒場には、凄腕とされる2人のギャンブラーが場を賑わしていた。



軌跡でポン

扉の先に待ち受けていたのは、いつも以上にノリノリなカンパネルラ。そして彼は突然、クイズゲームをスタートさせる。



PLAYBACK STORIES

英雄伝説 零の軌跡

舞台は「リベールの異変」から1年後のクロスベル自治州。特務支援課に配属されたロイド、エリィ、ランディ、ティオの4人が、クロスベルの暗部とその背後に潜む教団に立ち向かう。

序章「特務支援課」

ジオフロントの探索

序-01 ロイド以下、特務支援課の4名が巨大な地下の縦穴へ強制潜入捜査を行う
序-02 ロイド、大陸横断鉄道の列車内で目を覚まし、クロスベル駅に到着する
序-03 クロスベル警察へ移動し、セルゲイ課長にブリーフィングルームへ案内される
序-04 ロイド、エリィ、ランディ、ティオの4人が互いに自己紹介を行う
序-05 ロイドら、実践テストとしてジオフロントA区画を探索するよう命じられる
序-06 ジオフロント探索中にアンリという子供を発見、さらにもう1人の子供の捜索に向かう
序-07 ジオフロントの最奥でアンリの友人のリュウを発見し、魔獣から助け出す
序-08 巨大な魔獣に襲撃されたところを、「風の剣聖」ことA級遊撃士アリオスに救出される
序-09 ロイド、夜に特務支援課のビルでランディ、エリィ、ティオの部屋を訪ねる
序-10 支援課のビルを訪ねてきたアンリとリュウから、助けてもらったお礼を言われる
序-11 セシルからの通信で会話後、ロイドがクロスベルへの帰郷を実感する

支援要請の対応～喧嘩の仲裁

序-12 ロイドたち4名の特務支援課への配属が承認され、その仕事内容についての説明を受ける
序-13 ロイドら、「サーベルバイパー」と「テスタメンツ」の抗争の仲裁に入るが、逆に襲撃され交戦する
序-14 各グループのリーダーであるワジとヴァルドが登場し、事態が一時的に収束する
序-15 ロイドら、テスタメンツが集まるプールバー「トリニティ」でワジに接触し、情報を入手する
序-16 サーベルバイパーが集まるライブハウス「イグニス」でヴァルドと一騎打ちの末、情報を入手する
序-17 クロスベル通信のグレイス記者と情報交換し、「ルバーチェ」の怪しい動きを知る
序-18 セルゲイ課長に相談し、アドバイザーとして西通りのグリムウッド法律事務所を紹介される
序-19 法律事務所のイアン先生に相談し、「ルバーチェ」と「黒月(ヘイユエ)」の抗争を知る
序-20 ロイドら、特務支援課でミーティングを行い、入手した情報を整理する
序-21 ワジとヴァルドに抗争の原因となった襲撃は「ルバーチェ」によるものだと伝える
序-22 テスタメンツに変装したロイドが「ルバーチェ」のマフィアに襲撃される
序-23 ロイドら、逃げるマフィアを追い詰め、ワジと共にマフィアを倒す
序-24 マフィアが撤退し、テスタメンツとサーベルバイパーの全面抗争が回避される

序-12


序-14


序-24


第1章「神狼たちの午後」

魔獣被害の調査①

1-01 エステルとヨシュア、遊撃士協会・クロスベル支部に配属される
1-02 警備隊のソーニャ副司令が自治州各地の魔獣被害の調査を特務支援課に依頼
1-03 ロイドら、調査のため東クロスベル街道を歩いてアルモリカ村へ向かう
1-04 トルタ村長宅を訪ね、アルモリカ村の住人全員に聞き込み調査を行う
1-05 貿易商のハロルド氏の導力車で、アルモリカ村からクロスベル市まで送ってもらう
1-06 聖ウルスラ医科大学行きのバスの運行トラブルに遭遇し、ウルスラ間道へ調査に向かう
1-07 ウルスラ間道の分岐点で2体の魔獣に襲われているバスを発見し、魔獣を倒す
1-08 さらに3匹の大型魔獣に襲撃されるが、エステルとヨシュアに助けられる
1-09 立ち往生したバスをエステルたちに任せ、聖ウルスラ医科大学へ捜査へ向かう
1-10 聖ウルスラ医科大学に到着し、病院内の受付ロビーでセシルと再会する
1-11 セシルに事情を話し、魔獣に襲われた被害者のいる病棟まで案内してもらう
1-12 被害者の研修医リットンのいる病室で、ヨアヒム先生と遭遇し、リットンから事情を聞く

関連用語解説

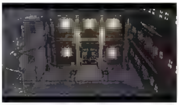
ジオフロント【序-05】
クロスベル市の地下中にめぐらされた施設。都市人口の増加に伴い、不足するインフラ施設を補うために、20年ほど前から建設され始めた。クロスベル市には不可欠な施設だが、その管理に問題もあり、魔獣が発生することもある

サーベルバイパーとテスタメンツ【序-13】
クロスベル旧市街を根城とする2つの不良集団。サーベルバイパーはヴァルド・ヴァレスをヘッドとする武闘派の不良集団で、ライブハウス「イグニス」を溜り場とする。一方のテスタメンツは、2年前に市街に現われたワジ・ヘミスフィアが、その独特のカリスマ性でアッバスと共にまとめ上げたグループ。プールバー「トリニティ」を溜り場としている

イアン・グリムウッド【序-19】

グリムウッド法律事務所の弁護士。企業や貿易商などから相談を受ける一方で、市民の法律相談にも応じ、熊のような風貌から「熊ヒゲ先生」の愛称で親しまれている。幅広い知識と情報網を持ち、警察の知らない裏情報を把握していることもある

ルバーチェ商会【序-19】
クロスベルの裏社会を支配する最大のマフィア組織。七耀暦1130年ごろに誕生し、自治州の非合法ビジネスを一手に引き受ける。構成員数は約300名で、末端構成員を含めると500名を超えると推定される。現在はマルコーニ会長が5代目として組織を掌握し、帝国派のハルトマン議長との強い関係を持ちながらも、共和国とのパイプも有している。また、営業本部長で若頭のガルシア・ロッシは、かつて猟兵団「西風の旅団」の部隊長だったが、10年前にマルコーニ会長が先代を追い落とす際に実行部隊として雇われ、その後も継続してルバーチェ商会で活動している



クロスベル警備隊【1-02】
クロスベル自治州の治安維持組織。都市部を担当するクロスベル警察とは別の組織で、独自の指揮系統を持つ。装甲車などの装備を有し、本司令部はベルガード門にある。ただし、現在の警備隊司令は事なかれ主義であり、実質的にはソーニャ副司令が警備隊を統率している。なお、警備隊を追い出されたランディを特務支援課に紹介したのも彼女である

アルモリカ村【1-03】
自治州北東にある農業を主体とする村落。美しい景観が名物のひとつとなっている。

聖ウルスラ医科大学【1-06】
自治州南部にある近代医療の研究施設。付属病院でクロスベルの住民たちに医療を提供している

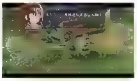
魔獣被害の調査①（続き）

1-13 襲撃された場所、手すり、コンテナなどを調べ、ひと通りの調査を終える
1-14 病院棟3階の1番奥の病室にいるセシルを訪ね、アリオスの娘シズクと出会う
1-15 シズクから、事件発生時に悲鳴と魔獣の息づかい、動作などの音がしたという情報を得る
1-16 医科大学の寮の2階テラスに魔獣よけのフェンスを設置し、クロスベルへ帰還する

魔獣被害の調査②

1-17 ロイドら、支援課に訪れたソーニャ副司令に調書を翌朝、提出。引き続き捜査を続行する
1-18 クロスベル市の北口で、ティオが魔獣らしきものの遠吠えを聞く
1-19 マインツ山道の途中で再び遠吠えを聞き、山道の分岐点へと向かう
1-20 山道の分岐点から「ローゼンベルク工房」へ向かい、レンと出会う
1-21 マインツ山道を先に進み、トンネル道の出口で白い狼と遭遇する
1-22 鉱山町マインツでビクセン町長宅からマフィアの退出を目撃、町長に事情を聞く
1-23 マインツの宿で情報を整理し、一連の事件が「ルバーチェ」による魔獣の実用試験であると推理
1-24 部屋で待機し、魔獣に襲われる住人のもとへ駆けつけ、魔獣を撃退する
1-25 マフィアがさらに魔獣を放ち、ロイドたちは窮地に立たされるが、白い狼が魔獣を無力化する
1-26 ロイドたちの様子を眺めていたレンと、そこに現れたアリオスが言葉を交わす
1-27 ロイドら、逮捕・拘束したマフィア2名を警備隊のノエル曹長とソーニャ副司令に引き渡す
1-28 特務支援課のビルに戻ると、白い狼のツァイトがロイドたちを待っており、以後、支援課の一員となる

1-02


1-09


1-28


第2章｜「金の太陽、銀の月」

脅迫状の調査①

2-01 ルバーチェ商会でガルシアとマルコーニ会長が「競売会」の計画を練る
2-02 劇団「アルカンシェル」で夜遅くまでイリアとリーシャが稽古に励む
2-03 端末を操作する少年のもとに「黒月」の「銀」から依頼が入る
2-04 支援要請の対応中のロイドたちにフランから連絡が入り、支援課に戻る
2-05 ロイドら、劇団「アルカンシェル」のリーシャからイリア宛の脅迫状について相談される
2-06 劇団「アルカンシェル」を訪ね、イリアに届いた「銀」からの脅迫状を確認する
2-07 イリアから「ルバーチェ」のマルコーニ会長とのトラブルの情報を得る
2-08 ルバーチェ商会前でガルシアに脅迫状を見せるが、追い返される
2-09 弁護士のイアン先生に相談し、カルバード共和国に「銀」という伝説の凶手が存在するという情報を得る
2-10 「銀」と「黒月」の関係性を調べるために、港湾区の黒月貿易公司を訪問する
2-11 黒月貿易公司のツァオと会談し、「銀」の存在と「黒月」との関係を確信する
2-12 「黒月」を監視していたダドリーと遭遇し、捜査一課に脅迫状事件が引き継がれる
2-13 マクダエル市長と秘書アーネストに出会い、エリィの出自が明かになる
2-14 劇団「アルカンシェル」でイリアとリーシャに、事件を捜査一課に引き渡したことを報告する
2-15 秘書アーネストが特務支援課を訪ね、エリィに政治の道へ戻ってほしいことを告げる
2-16 ロイドら、特務支援課でセルゲイ課長に顛末を報告し、脅迫状事件の捜査続行が決まる
2-17 進路を迷うエリィ、支援課の屋上でロイドと対話し、支援課に残る決意を固める

脅迫状の調査②

2-18 支援課の端末に「銀」から支援要請の協力メールが届く
2-19 ロイドら、協力メールの発信源であるIBCの端末の調査のため、IBCビルへ向かう
2-20 IBCビルの前で秘書アーネストと出会い、エリィが警察に残ることを告げる
2-21 エリィの人脈を用い、ロイドたちはIBCのディーター総裁と面会し、協力メールの件を相談する
2-22 ディーター総裁の娘でエリィの友人でもあるマリアベルの案内で、地下の端末室へ向かう
2-23 端末室の研究員とティオが協力して、メイン端末のハッキングもとを追跡する
2-24 市庁舎でジオフロントB区画の鍵をもらい、ハッキングもとの「第8制御端末」へ向かう
2-25 端末室で情報屋を名乗るハッカーの少年ヨナと出会い、「銀」からの伝言を受け取る
2-26 「銀」の伝言に従い、ウルスラ間道にある星見の塔へ向かう
2-27 星見の塔の入口でノエル曹長と遭遇し、調査に同行してもらう

関連用語解説

シズク・マクレイン【1-14】



アリオス・マクレインのひとり娘。5年前に起きた事故で目が見えなくなり、聖ウルスラ医科大学の病院で治療を受けている。

ローゼンベルク工房【1-20】

マインツ山道の外れにある人形製作工房。生きているかのような存在感を持つ人形を製作し、コレクターから絶大な支持を受けている。また、劇団「アルカンシェル」の舞台装置の製作も請け負っている。その裏の顔は、結社「身喰らう蛇」の研究機関「十三工房」のひとつでもある。



鉱山町マインツ【1-22】

自治州南部北西の山岳地帯にある、良質な七耀石を採掘している鉱山町。

劇団「アルカンシェル」【2-02】

クロスベル市の歓楽街に専用劇場を持つ演劇集団。近年ではクロスベルの周辺諸国にも熱狂的なファンを持ち、公演チケットの入手も困難を極める。新作公演『金の太陽、銀の月』は数ヶ月先も完売し、翌々月分のB席がなんとか購入できるほど。

黒月貿易公司【2-11】

カルバード共和国の東方人街に本拠を置く巨大犯罪組織「黒月（ヘイユエ）」のフロント企業。特務支援課にロイドらが赴任する半年ほど前にクロスベル支社が港湾区に設置された。クロスベルの裏社会の覇権をめぐって、ルバーチェ商会と対立している。

IBC【2-19】

クロスベル国際銀行（International Bank of Crossbell）の略称。ゼムリア大陸の各国、支店を置く巨大組織で、金融・証券・建設・不動産など幅広い事業を展開する一大グループ。その起源は中世まで遡り、創業300年近くになる。近年は総資産額でゼムリア大陸一を達成。クロスベルの大規模な公共事業計画、ジオフロントや導力ネットワークの整備、保養地ミシュラムの開発にもIBCから資本が投入されている。

ディーター・クロイス【2-21】



IBC（クロスベル国際銀行）の総裁。エリィの父親の古い友人でもあり、マクダエル市長との親交も深い。「正義」が形骸化したクロスベルの歪んだ現状を憂い、特務支援課の活動に格別の期待を寄せている。

マリアベル・クロイス【2-22】



ディーターのひとり娘であり、エリィの幼馴染み。IBCグループ特別顧問の肩書きを持つキャリアウーマン。エリィに近すぎるロイドを敵視することもある。ローゼンベルク人形のコレクターでもある。

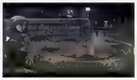
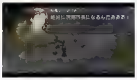
ヨナ・セイクリッド【2-25】



ジオフロントB区画の第8制御端末を隠れ家とする天才少年ハッカー。エプスタイン財団でシステムエンジニアとして英才教育を受けていたが、イタズラ好きが高じて大損害を出して逃げ出してしまう。クロスベルではハッキング技術を駆使して「情報屋」を営む。エプスタイン財団でティオと同じ研究所にいたため、お互いに面識がある。

✣ 脅迫状の調査②（続き）

2-28	ロイドら、塔の最上階で「銀」と対面し、実力を試された後「銀」の用件を聞く
2-29	「銀」が脅迫状の真犯人の企てを阻止するようにロイドたちに依頼して塔から去る
2-30	劇団「アルカンシェル」のプレ公演日、ロイドとエリィが劇場内を、残りのメンバーたちが劇場周辺を巡回する
2-31	劇場に潜入した記者のグレイスと遭遇し、アーネストの怪しい噂の情報を得て、彼が真犯人だと判明
2-32	貴賓席に駆けつけ、アーネストによる市長の襲撃を防ぐが、その場から逃げられる
2-33	異常な言動で逃亡するアーネストをランディ、ティオ、バイトの協力で逮捕する
2-34	落ち込むエリィをマクダエル市長が励まし、エリィも職場復帰を決意する
2-35	黒月貿易公司で、ツァオと「銀」が暗殺未遂事件について語る
2-36	劇団「アルカンシェル」でイリアとリーシャが、本公演に向けてさらに練習に励む

2-05 
2-29 
2-33 

第3章「クロスベル創立記念祭」

✣ 旧市街でのチェイスバトル

3-01	セシルと劇団「アルカンシェル」の公演を鑑賞したロイド、創立記念祭初日を満喫する
3-02	記念祭2日目、ロイドら、聖ウルスラ医科大学のヨアヒム准教授の捜索依頼を受ける
3-03	ウルスラ間道の中州でヨアヒム准教授と釣り勝負をした末に聖ウルスラ医科大学へ連れ戻す
3-04	フランから旧市街でのワジとヴァルドたちの喧嘩の仲裁を依頼される
3-05	エステルとヨシュアが喧嘩の仲裁に入るが行き違いがあり、一触即発状態になる
3-06	ランディの発案で、3チームによるチェイスバトルで決着をつけることが決まる
3-07	接戦の末、ロイドとランディがチェイスバトルを制し、ワジとヴァルドたちは引き上げる
3-08	ロイドら、エステルとヨシュアから「黒の競売会〈シュバルツオークション〉」の噂を聞く

✣「仔猫（キティ）」の追跡

3-09	記念祭3日目、ロイドら、捜査一課から「偽ブランド業者の摘発」への協力を依頼される
3-10	共和国の芸能プロデューサーであるキリカの協力で、偽ブランド業者を逮捕する
3-11	ヨナからの情報提供を受けることを条件に、ハッカー「仔猫」の追跡に協力する
3-12	「仔猫」の追跡に使う端末のため、ロイドとティオがジオフロントA区画へ向かう
3-13	中継制御端末に到着し、ティオとヨナが「仔猫」の追跡の準備を開始する
3-14	ロイドら、ティオが4年前にガイに保護されて、ウルスラ病院に入院していた事情を聞く
3-15	ティオとヨナが「仔猫」を追跡し、アクセスもとが「ローゼンベルク工房」と判明する
3-16	ロイドら、ヨナから報酬として「ルバーチェ」に関する情報が入った記録結晶を受け取る
3-17	記録結晶から「ルバーチェ」や「黒の競売会」についての情報を得る

✣ コリン少年の捜索

3-18	ロイドら、行方不明の観光客の捜索で古戦場へ向かい、窮地をアリオスに救われる
3-19	ヘイワース夫妻の息子であるコリンが迷子になり、捜索を依頼される
3-20	市内で手分けして聞き込みを行うなか、ロイドとレンが合流する
3-21	レン、支援課の端末でコリンの乗った車両を調査し、その過程で「仔猫」の正体がレンだと判明する
3-22	ロイドら、西クロスベル街道で魔獣に襲われそうになっているコリンを発見し、レンの助力で保護する
3-23	コリンを迎えに来たヘイワース夫妻から、8年前に亡くした娘の話を聞く
3-24	エステルとヨシュアから、レンの過去と「リベールの異変」騒動の話を聞く

3-06 
3-17 
3-22 

重要用語解説

星見の塔【2-26】
クロスベル市の東、ウルスラ間道の途中に見える塔。中世の頃、ある錬金術師が占星術のために作ったといわれる。現在は魔獣などの出現もあり、危険防止のためクロスベル警備隊がこれを封鎖している

グレイス・リン【2-31】



クロスベルタイムズの敏腕記者。体当たり取材により、スクープを連発する。ロイドの兄ガイに世話になったこともあり、特務支援課と情報のギブ&テイクの関係を築く



クロスベル創立記念祭【3-01】
クロスベルが自治州として成立したことを祝って年に一度開催されるイベント。数日間にわたって、様々な催しが開催され、クロスベルの街中が賑わう。クロスベルは大陸有数の貿易都市でもあるため、各国の有力者や資産家も訪れる。この年はクロスベルの成立から70年の節目を数えるため、マクダエル市長発案の国際シンポジウムが開催されるなど、例年以上の盛り上がりが期待される5日間となっている

黒の競売会〈シュバルツオークション〉【3-08】
創立記念祭の最終日に、ルバーチェが保養地ミシュラムのハルトマン議長邸で開催している秘密のオークション。周辺諸国のVIPたちの裏の社交界としても機能している。ルバーチェにとっては収入源であり、ハルトマン議長にとっては人脈を作る場となっている。入場するには「金の薔薇」が刻まれた招待カードが必要

仔猫〈キティ〉【3-11】
クロスベル近辺に存在する、もうひとりの天才ハッカー。半年ほど前に現われ、ヨナのハッキングを上回ったあげくに「仔猫（キティ）」というハンドルネームを名乗る。それ以来、ヨナの仕事にチョッカイをかけている。ティオの評価によれば「仔猫の方が腕は上」という。その正体はローゼンベルク工房に滞在しているレンである

ガイ・バニングス【3-14】
ロイドの実の兄で、3年前に殉職した捜査官。教団からティオを助け出した。クロスベルを取り巻く「歪み」と「闇」に迫り、何者かに殺害されてしまった。犯人は捕まらず、事件は迷宮入りしている

古戦場【3-18】
アルモリカ古道付近の朽ちた中世の建物跡が点在する一帯で、かつてエレボニアとカルバードの戦場だったことから「古戦場」と呼ばれる。魔獣が出没するため、立ち入り禁止となっている

ヘイワース夫妻【3-23】

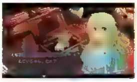
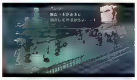



クロスベルで貿易商を営むハロルド・ヘイワースと、その妻ソフィア。レンの本当の両親。夫妻は8年前に多額の債務を負い、やむなく共和国の友人にひとり娘のレンを預ける。しかし、その友人宅が放火強盗事件により全焼し、娘を亡くしたと思い込む。絶望した夫妻は死ぬことも考えたが、夫人がコリンを身ごもっていることがわかり、気力を取り戻す。その後、夫妻はコリンを育てつつも、亡くしてしまった娘への罪の意識を感じながら過ごしていた。レンは、特務支援課のクローゼットに隠れて、ヘイワース夫妻の話を聞き、自分が実の両親から捨てられたのではないと知り、ようやく真実に向き合い、最初の一歩を踏み出した

✣「黒の競売会」の調査

3-25	特務支援課宛に、レンから「黒の競売会」の招待カードが入った小包が届く
3-26	支援要請を終えたロイドら、ミシュラム行きの水上バスでレクターやキリカと遭遇する
3-27	レクターとの会話で、彼が帝国の宰相の代理人として「黒の競売会」に出席することが判明する
3-28	ミシュラムのホテルでワジと遭遇し、「黒の競売会」の各種情報を教えてもらう
3-29	ロイドら、変装して「黒の競売会」の会場であるハルトマン議長邸に潜入する
3-30	競売の開催までの空き時間に会場を確認していると、サロンでキリカと再会する
3-31	ガルシアに正体がバレそうになるが、会場を訪れていたマリアベルの機転で窮地を逃れる
3-32	マリアベルに同行する形で、オークションの会場に入り、ワジと再会する
3-33	ワジからの情報で会場の異変を察知し、彼と共に屋敷内の調査を開始する
3-34	「銀」と遭遇し、出品物のなかに面白い"爆弾"があるという情報を得る
3-35	保管庫で出品物を調べ、トランクの中で眠る少女――キーアを発見する
3-36	キーアを連れて議長邸からの脱出を試みる
3-37	議長の部屋で遭遇したレクターの協力で、マフィアの追跡をやり過ごす
3-38	ほかのメンバーたちと合流し、波止場へ向かうが水上バスに乗り損ね、ガルシアたちに追いつかれる
3-39	ガルシアとの戦闘で、ランディが猟兵団「赤い星座」の団長の息子と判明する
3-40	窮地に立たされるが、セルゲイ課長がボートで駆けつけ、ミシュラムを離脱する
3-41	離脱するロイドたちを眺めるレクターとキリカが、今後の情勢について対話する

3-29

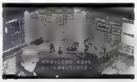
3-35

3-38


インターミッション｜「キーア」

✣キーア

イ-01	「ルバーチェ」からの指示でキーアの件が"手打ち"になったことをセルゲイ課長から伝えられる
イ-02	ロイドら、遊撃士協会を訪問し、キーアの素性を調べてもらうように依頼する
イ-03	ヨシュアから、キーアの記憶喪失について七耀教会に相談するよう助言を受ける
イ-04	クロスベル大聖堂でシスター・マーブルに相談し、近代医療での治療を勧められる
イ-05	聖ウルスラ医科大学でセシルと再会、キーアの件でヨアヒム准教授を紹介される
イ-06	ヨアヒム准教授の研究室を訪問し、キーアを診察してもらう
イ-07	キーア、検査入院のためロイドたちと別れるのを嫌がり、その場から逃げ出す
イ-08	逃げ出して迷子になったキーア、[illegible]でシズクと知り合う
イ-09	ロイドら、キーアとシズクを見つけ、そのままクロスベルへの帰路につく
イ-10	ルバーチェ商会の会長室で、マルコーニ会長が「黒月」への対抗措置を決める

イ-03

イ-06

イ-08


第4章｜「忍び寄る叡智（グノーシス）」

✣遺跡の調査

4-01	警備隊のノエル曹長、特務支援課を訪問し、月の僧院の調査を依頼する
4-02	支援要請を終えたロイドら、ノエル曹長と共に警備隊車両で月の僧院へ向かう
4-03	月の僧院の礼拝堂に入ると、鐘の音と共に亡霊が出現し、戦闘になる
4-04	礼拝堂の裏側による儀式の場で[illegible]を倒し、先に進む
4-05	月の僧院の屋上に出て、ランディやノエルと共に鐘の共鳴を止める
4-06	共鳴が停止するとモヤが晴れて、魔物も消え、遺跡の異変が収束する

関連用語解説

保養地ミシュラム【3-26】
エルム湖対岸に古くからある保養地で、貴族や資産家の別荘がある場所。クロスベル市からは港湾区の水上バスでアクセスする



レクター・アランドール【3-27】

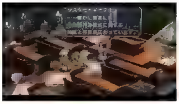
エレボニアからやってきた遊び人のような青年。エレボニア帝国のオズボーン宰相の代理として「黒の競売会」に参加。帝国政府の二等書記官や帝国軍情報局・第四課所属・特務大尉などの肩書きを持つ。鉄血宰相オズボーンの直属の部下である「鉄血の子供たち（アイアンブリード）」のひとりで「かかし男（スケアクロウ）」の異名を持つ

キリカ・ロウラン【3-30】

カルバード共和国の芸能プロデューサーとしてクロスベルを訪問するが、本当の姿はカルバード共和国の諜報組織「ロックスミス機関」の室長である。以前はリベール王国の遊撃士協会ツァイス支部の受付を務めており、エステルたちとも面識がある。また、遊撃士リンとは東方武術における「泰斗流」の同門の関係にあたる

猟兵団【3-39】
ミラを条件に戦闘を請け負うプロの傭兵集団。ゼムリア大陸西部では「西風の旅団」と「赤い星座」が、最強の一角として名高い。ランディは「赤い星座」の団長の実子で、「闘神の息子」として大部隊を率いていた戦場の申し子であった

記憶喪失と七耀教会【イ-03】
七耀教会には、心と精神の領域に関する知識と技術や記憶喪失に関する対処療法が伝わっており、それらの知識に特化した組織が「封聖省」に所属している。ヨシュアは、ケビン神父の助力で精神的な問題を解決したことから、ロイドたちに七耀教会を訪ねるようアドバイスをしている



月の僧院【4-01】
鉱山町マインツ付近にある遺跡。星見の塔と同様に中世に建てられ、屋外に鐘楼がある。立ち入り禁止にされていたが、近年、その内部に不気味な魔獣が出現し、クロスベル警備隊による調査も失敗している



町長の依頼

4-07 ロイドら、フランからの連絡で、鉱山町マインツの町長から支援要請があったことを知る

4-08 マインツの町長宅に向かい、行方不明になった鉱員ガンツの話を聞く

4-09 クロスベル市に警備隊の車両で戻り、ノエルと別れる

4-10 歓楽街のカジノのオーナーから、鉱員ガンツがカジノで荒稼ぎしているという情報を得る

4-11 ホテルでガンツ本人に対面し、状況を確認。マインツの町長に報告する

4-12 支援課を訪問中のイアン弁護士から、ガンツと似たような事例の情報を得る

4-13 黒月貿易公司の事務所で対話中のツァイトとラウが「ルバーチェ」に襲撃される

「黒月」襲撃

4-14 朝食中のロイドら、ヨナからの連絡で黒月の襲撃事件を知る

4-15 黒月貿易公司を訪問し、ツァオから事件の状況を確認する

4-16 ルバーチェ商会前でガルシアと会話し、彼の様子が少し妙なことに気付く

4-17 グレイスに「黒月」の情報を提供する代わりに、「ルバーチェ」の情報を入手する

4-18 入手した情報から、ロイドはこの襲撃事件が「ルバーチェ」の仕業らしくない違和感を覚える

4-19 ロイドら、マインツのビクセン町長から緊急連絡を受け、カジノに駆けつける

4-20 レクターとのポーカー勝負に負けて暴れるガンツを取り押さえる

4-21 気絶したガンツをホテルに運び、ガンツの私物から蒼い錠剤を発見する

「蒼い錠剤」の調査

4-22 ロイドたちはセルゲイ課長に報告し、一連の事件と蒼い錠剤の関連性を示唆される

4-23 支援課を訪問したダドリーから捜査一課が謎の薬の捜査を打ち切られたと聞く

4-24 セルゲイ課長の提案で、特務支援課と捜査一課が非公式な協力体制に入る

4-25 蒼い錠剤の成分確認のために、聖ウルスラ医科大学のヨアヒム准教授を訪問する

4-26 ヨアヒム准教授から狂信的な宗教団体が用いた薬物「グノーシス」の情報を得る

4-27 クロスベルに戻る途中でティオが倒れ、セシルの部屋を借りて介抱する

4-28 ティオが過去に狂信的な宗教団体に拉致され、ガイに救出された話を聞く

4-29 クロスベルに戻り、セルゲイ課長からガイとアリオスの関係、D∴G教団の情報を得る

4-30 翌朝、ビクセン町長からガンツが失踪したという連絡を受ける

4-31 蒼い錠剤の服用者らしき人物を調査し、全員の失踪を知る

4-32 ワジから連絡があり、「ルバーチェ」の異変を察知する

4-33 ルバーチェ商会を訪問し、ダドリーと共に無人の建物内部を調査する

4-34 会長室に潜入し、グノーシスの入荷・出荷リスト、ガイのトンファーを発見する

4-35 捜査の結果、D∴G教団の関係者が「ルバーチェ」に協力していることを推測する

4-36 人手不足を補うため、今後の捜査に遊撃士協会の協力を仰ぐことをダドリーに提案する

4-02


4-21


4-29


終章「クロスベルの一番長い日」

薬物事件の捜査

終-01 「ローゼンベルク工房」で、レンとヨルグ老人がクロスベルへの介入を示唆する

終-02 ロイドら、遊撃士協会を訪問し、グノーシスの捜査の件で協力体制を結ぶ

終-03 ヨアヒム准教授から連絡がないため、聖ウルスラ医科大学を訪れることになる

終-04 ダドリーからの連絡で、ヨアヒム准教授が秘書アーネストの[illegible]であることが判明する

終-05 医科大学と連絡が取れないため徒歩で移動し、道中、無人のバスを発見する

終-06 セルゲイ課長に連絡して無人バスの件を報告し、そのまま聖ウルスラ医科大学へ向かう

終-07 聖ウルスラ医科大学で「銀」と遭遇。緊急事態のため、協力を要請する

終-08 医科大学内で暴れるマフィアや軍用犬を撃破し、職員やバスの乗客の安全を確保する

終-09 医科大学で監禁されていたセシルを助け、准教授が研究棟から脱走したという情報を得る

終-10 研究棟で[illegible]主任から、怪しい男が准教授と共に[illegible]という情報を得る

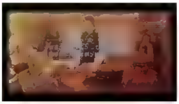
関連用語解説

蒼い錠剤【4-21】
鉱員ガンツが所持していた錠剤。クロスベルでは「願いが叶う薬」「幸せを運ぶ青い薬」などと噂が流れ、ダドリーも薬物捜査に乗り出していた



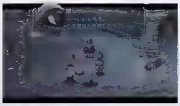
狂信的な宗教団体とグノーシス【4-26】
ヨアヒム准教授によれば、数年前に空の女神の存在を否定し、悪魔を崇拝する狂信的な宗教団体が不思議な薬を製造していたという。その薬効は、ロイドたちが手に入れた蒼い錠剤の噂と一致し、薬の名称は「真なる叡智(グノーシス)」と噂されていた

D(ディー)∴G(ジー)教団【4-29】
ヨアヒム准教授が語った狂信的な宗教団体の名称。大陸西部だけでもロッジと呼ばれる拠点を10以上持ち、多くの子供を犠牲にして「儀式」を執り行っていた。儀式の形は様々で、悪魔召喚的なものから人体実験的なものまであったという。この儀式の際に用いられた薬物の名称が「真なる叡智(グノーシス)」と呼ばれており、D∴G教団の"G"もこの略称だと判明している。6年前に国際的な捜査体制で各国のロッジが一斉に検挙・制圧する大規模な作戦が実行された。セルゲイ課長によると作戦の指揮を執ったのは高名な遊撃士とあり、おそらく戦略家として名高いカシウス・ブライトだと思われる。また、この作戦の際、カルバード共和国アルタイル市郊外のロッジから8歳になるティオが救出されている







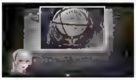


薬物事件の捜査（続き）

終-11	ヨアヒム准教授の研究室で拘束から脱獄した秘書アーネストと遭遇し、交戦の末に逃亡される
終-12	ヨアヒム准教授がD∴G教団の幹部司祭かつグノーシスの開発者で、キーアと関係性があることが判明する
終-13	レンが現れ、ヨアヒムとの因縁を語り、エステルたちへの伝言を託す
終-14	一家が離脱し、ロイドら、医科大学の後処理を警備隊に任せ、クロスベルへ戻る

クロスベル襲撃

終-15	ロイドら、セルゲイ課長たちへの報告後、ミシェルから連絡を受けるが通話が途切れる
終-16	特務支援課のビルが警備隊員から襲撃され、市内を逃げ回る
終-17	ミシェルからシズクを預かり、東クロスベル街道方面へ向かう
終-18	クロスベル市の東門でマフィアに襲撃されるが、ディーターのリムジンに救出される
終-19	リムジンでマフィアと警備隊員たちの群れを突破し、IBCビルへ避難する
終-20	IBCのゲートに設置された爆弾を撤去するために、ケビンが打って出る
終-21	警備隊の身体を借りたヨアヒムが、ロイドたちにキーアの身柄を要求する
終-22	防戦中のロイドたちをアリオス、ダドリー、セルゲイ課長が援護する
終-23	港湾区でワジとヴァルドたちが暴徒と化した警備隊員を鎮圧する
終-24	ロイドら、エステルたちによるD∴G教団の拠点発見の報告を受け、突入を決める



終-12



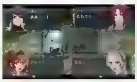
終-21



終-23

「教団」拠点への潜入

終-25	ロイドら、セルゲイ課長の運転とノエル曹長の助力で古戦場の拠点へ到着する
終-26	古戦場の太陽の砦の入口でエステルとヨシュアが合流し、探索を始める
終-27	太陽の砦の内部でD∴G教団のマークを発見。魔方陣から出現した魔獣と交戦する
終-28	巨大な地下への縦穴を見つけ、容疑者逮捕のため強制捜査を開始する
終-29	研究施設らしき区画で、魔人化して異形の姿となったマフィアと交戦する
終-30	施設を探索し、ガンツなど行方不明になっていた中毒者たちを発見する
終-31	牢獄に囚われたマルコーニ会長とマフィアを発見し、解放する
終-32	秘書アーネストと遭遇。魔人化した彼と交戦し、撃退する
終-33	操られたガルシアが立ちはだかるが、激戦の末に撃退する
終-34	ガルシア、魔人化しそうになるが、闘気を爆発させて正気に戻る
終-35	ロイドら、大空洞でヨアヒムと対峙し、キーアを狙う目的やレンとロッジの関係を聞き出す
終-36	ヨアヒムと、彼が呼び出した中世の人形兵器と交戦し、撃退する
終-37	ヨアヒムが紅いグノーシスを服用し魔人化。激戦の末、かろうじて撃退する
終-38	魔人ヨアヒムが暴走するが、レンとパテル＝マテルがロイドたちの窮地を救う
終-39	ロイドら、暴走する魔人ヨアヒムを撃破。ヨアヒムが赤い光を放ちながら崩壊する
終-40	エステル、立ち去ろうとするレンを呼び止め、すべてを受け入れると告げる
終-41	パテル＝マテルがエステルとヨシュアにレンを託す
終-42	現場から撤収し、太陽の砦の入口に現れたロイドたちをキーアやセルゲイ課長らが出迎える
終-43	事件解決後、平穏を取り戻したクロスベルで、キーアが初めての日曜学校へと出発する



終-26



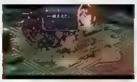
終-35



終-37



終-38



終-40

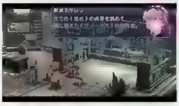


Fin

関連用語解説

ヨアヒムとの因縁【終-13】

レンがクロスベルに留まっていた理由のひとつが、D∴G教団の幹部司祭であり、「グノーシス」の開発者を見つけ出すことであったことが明かされる



ミシェル【終-15】

遊撃士協会・クロスベル支部の受付。当初は特務支援課をふがいなく思っていたが、次第に信頼関係が高まり、協力的な態度を取っている

太陽の砦【終-26】

アルモリカ古道の外れにある、古戦場の奥に存在する中世の遺跡。20年ほど前に大規模な調査団が結成され、太陽の神殿から発掘された巨大な鐘がクロスベル市・中央広場に設置されている。エステルとヨシュアの調査によって、D∴G教団の残党が潜む拠点（ロッジ）であることが判明する

魔人化（デモナイズ）【終-29】

グノーシスにより、肉体変異（メタモルフォーゼ）して異形の存在と化すこと。魔人化したアーネストは、魔の力を取り込み、人を超える存在に進化することこそがグノーシス（真なる叡智）への道と捉えている

闘気の爆発【終-34】

「戦場の叫び（ウォークライ）」とも呼ばれる。爆発的な闘気をもたらす猟兵の戦闘技術のひとつ。ランディによれば「消耗も激しい」ため、あまり用いたくない「奥の手」のようなものだという

レンとロッジの関係【終-35】

レンが「身喰らう蛇」に所属する前にいた「楽園」という場所は「D∴G教団」のロッジのひとつであった。ロッジでは子供たちに「儀式」を施して「グノーシス」の完成度を高める実験が行われ、「楽園」では各地の有力者を招き、彼らの弱みを握ることが目的だったことが判明している。ヨアヒムはこれらのロッジの総括者であり、彼が語る「楽園」にいた“天才的な適応力を持つ幼い検体”こそレンのことである。

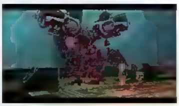
紅いグノーシス【終-37】

グノーシスの最終形とも呼ぶべき錠剤。蒼いグノーシスが精神の変容を起こす効果があるのに対し、紅いグノーシスは魔人化を引き起こす



パテル＝マテル【終-38】【終-41】

レンが操るオルディアス級戦略人形兵器。自律的な状況判断と柔軟な行動選択を行え、さらにヨルグ老人の調整もあり、パテル＝マテル自身の意思で動けるようになっている。レンは、この人形兵器を「パテル＝マテル（パパとママ）」と名付け、ヘイワース夫妻を偽の両親と呼んでいた。しかし、その誤解も解け、ヨアヒムとの因縁が解決したこともあり、パテル＝マテルは立ち去ろうとするレンの意思に反して、レンにエステルたちと家族になる選択を促した



PLAY BACK STORIES

英雄伝説 碧の軌跡

「教団事件」は始まりでしかなかった。謎の少女キーアを軸に、失われた至宝の復活を目論む錬金術師の末裔とクロスベルが抱える複雑な事情が絡み合い、物語は壮大な展開を見せる。

序 章「Dの残影」

✣ 旧アルタイル・ロッジの探索

序-01 ロイド、ダドリー、ノエル、アリオスがD∴G教団・旧アルタイル・ロッジでの探索を開始する

序-02 アーネストとハルトマン議長を発見し追跡するが、通路が崩落し2組に分断される

序-03 ロイドとノエル、迂回ルートを使って最奥部のアーネストたちを目指す

序-04 最奥部に到着すると、アーネストが蒼いグノーシスで魔人化（デモナイズ）する

序-05 ダドリーとアリオスが合流し、魔人アーネストを撃退する

序-06 星杯騎士団のケビン神父が魔人アーネストを浄化し、アーネストとハルトマンは逮捕される

序-07 ロイドら、ダドリーたちと別れ、列車でアルタイル市を離れる

序-08 クロスベル駅でセルゲイ課長らがロイドとノエルを出迎え、新生・特務支援課が活動を開始する

序-01


序-05


序-08


第1章「予兆～新たなる日々」

✣ 支援要請の対応

1-01 ロイド、ノエル、ワジの新生・特務支援課、市内を巡回しつつ、支援要請に対応する

1-02 セルゲイ課長からの指示で、西クロスベル街道方面の警察学校に向かう

1-03 西クロスベル街道の道中で、隻眼で赤毛の大男と遭遇し、言葉を交わす

1-04 隻眼で赤毛の大男の通った跡で、始末された手配魔獣を発見する

1-05 ノックス森林道経由で警察学校に到着し、セルゲイ課長から交通基本法の講習を受ける

1-06 特務支援課にZCF製の新型導力車が支給される

1-07 導力車でクロスベルに戻り、日曜学校に通うキーアを迎えに行き、市街をドライブする

1-08 支援課に戻り、導力ネットの端末でレマン自治州にいるティオと会話

1-09 旧市街の交換屋「ナインヴァリ」で、隻眼で赤毛の大男に関して質問するが、はぐらかされる

1-10 旧市街から出ようとするとヴァルドが登場し、ワジとの駆け引きに発展する

1-11 フランから導力通信の連絡が入り、鉱山町マインツに向かう

1-12 途中、市立図書館でジャーナリストのニールセンを紹介され、教団事件の取材に協力する

1-13 マインツへの道中、ローゼンベルク工房に立ち寄り、ヨルグ老人と謎の2人組を目撃する

✣ 旧鉱山の探索

1-14 ロイドら、鉱山町マインツで、ビクセン町長から旧鉱山の異変の調査を依頼される

1-15 旧鉱山の内部に入るが、入口の扉が爆破されてしまい、岩盤崩落により、外界と分断される

1-16 坑道の最奥で魔獣と遭遇。駆けつけたツァイトとランディと共に魔獣を倒す

1-17 ビクセン町長に異変の原因を説明し、導力車でクロスベルに戻る

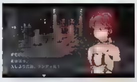
1-18 ダドリーからの連絡で、ルバーチェ跡地をクリムゾン商会が入手したことを聞く

1-19 ランディにより、クリムゾン商会の実態が猟兵団「赤い星座」であることが判明する

1-20 ルバーチェ跡地で、「赤い星座」の副団長シグムントとシャーリィと遭遇する

1-03


1-10


1-20


[illegible]

旧アルタイル・ロッジ【序-01】
カルバード共和国の最西端に位置する、アルタイル市にあるD∴G教団の拠点。6年前の国際的な捜査で摘発された

[illegible]・ハルトマン【序-06】
ハルトマン元議長と元市長秘書アーネストは、D∴G教団事件の後、クロスベル自治州からエレボニア帝国へ亡命するが、帝国からも追放処分を受ける。その後、彼らはアルタイル市のD∴G教団の施設を目指していた

新生・特務支援課【序-08】
教団事件後にIBCのディーター総裁が、新市長に就任。マクダエル元市長がクロスベル自治州議会の議長となる。この新市長の提案もあって、特務支援課も旧来の4名にノエルとワジが配属され、新たな体制となった。なお、エリィはマクダエル議長の手伝い、ティオはレマン自治州のエプスタイン財団の研究所への出向、ランディは教団事件で壊滅されたクロスベル警備隊のリハビリ訓練への参加のため、特務支援課を離れている

[illegible]製新型導力車【1-06】
特務支援課に支給された導力車。世界最高の飛行船メーカーであるZCF（ツァイス中央工房）が開発した新型で、型番はXD-78。飛行船用の新型エンジンを小型化して搭載しており、最高時速は1500セルジュを超え、鉄道以上の速度を誇る。クロスベル警察では通常はヴェルヌ社の車両が採用されているが、ディーター市長の融通により特務支援課に支給された



交換屋「ナインヴァリ」【1-09】
クロスベル旧市街にある闇ブローカーのひとつ。女店主アシュリーは元武器商人であるためか、猟兵団などを始めとする裏の世界の情報にも通じている

[illegible]セン【1-12】
かつてクロスベル通信社に在籍していた国際的なジャーナリスト。本名はマルセル・ニールセン。10年ほど前の戦場取材の際、怪我を負い、片目の光を失う。なお、このときの取材で優秀なジャーナリストに贈られるフューリッツァ賞を受賞している。現在は大陸各地をめぐり、幾多の報道誌に寄稿している。ロイドの兄ガイとも親交があった。ロイドたちは、彼の取材依頼を通して知識と情報を整理し、クロスベルが抱える闇の真相を推測する



[illegible]跡地【1-18】
ルバーチェ商会が入居していたビル。「ルバーチェ」の解体後に自治州政府から不動産業者に管理が委託されており、「黒月」が入居を希望していた。レクターの仲介により、猟兵団「赤い星座」の裏の顔を持つクリムゾン商会の入居が決まる。

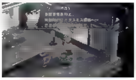
第2章「西ゼムリア通商会議」

✣ 支援要請の対応

2-01	西ゼムリア通商会議の前日、ロイドたち支援課のメンバーが警備対策会議に同席する
2-02	緊急支援要請の対応後、ギルドでアリオスらと情報交換を行う
2-03	支援課のビル前でシャーリィと遭遇、ランディがシグムントのもとに呼び出される
2-04	ロイド、ランディ、ワジの3名がノイエ＝ブランを訪問し、シグムントと接見する
2-05	エレボニア帝国の執務室で、オリビエとミュラーが翌日の通商会議に備えて会話する
2-06	ロイドら、オルキスタワーの除幕式の警備に参加し、各国首脳陣のオーラに圧倒される
2-07	クロスベル警察の会議室で、ダドリーにレクターとキリカの目撃情報を報告する
2-08	シャーリィ、支援要請の「行方の捜索」を手伝い、アルカンシェルでリーシャと遭遇し、興味を抱く
2-09	ロイドら、支援課での休憩後に、白ハヤブサから空港に来るように書かれたメモを渡される
2-10	アルセイユで、リベール王国のクローディア王太女、エレボニア帝国のオリヴァルト皇子と対面する
2-11	ダドリーと共にジオフロントB区画に入り、ハッキングされたヨナの端末を調査する
2-12	ハッカーの罠で端末室に閉じ込められるが、駆けつけたティオにより救出される

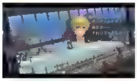
✣ オルキスタワーの警備

2-13	ロイドら、ディーター市長の案内でオルキスタワーの各フロアを見学する
2-14	西ゼムリア通商会議の本会議の前半が始まり、各フロアを巡回する
2-15	会議の休憩時間に、VIPフロアでロックスミス大統領やオズボーン宰相と会見する
2-16	通商会議の後半、帝国系と共和国系のテロリストがオルキスタワーを強襲する
2-17	ダドリーたちと手分けしてテロリストを追跡。ロイドたちはジオフロントD区画へ向かう
2-18	ロイドたちが追い詰めた帝国系テロリスト一味が、「赤い星座」に処刑される
2-19	逮捕委任状を持った「黒月」の一団が、共和国系テロリストを拘束する
2-20	夕方、通商会議が再開され、ディーター市長がクロスベルの国家としての独立を提唱する
2-21	ジオフロントのC区画とD区画のジャンクションで、「赤い星座」と「黒月」が遭遇する

2-07


2-10


2-15


2-16


2-18


2-20


インターミッション｜「束の間の休息」

✣ ミシュラムでの休息

イ-01	通商会議の2週間後、ロイドたちはマリアベルの招待で、ミシュラムで休暇を過ごす
イ-02	ミシュラムのホテルにチェックインし、湖水浴場でレジャーを満喫する
イ-03	午後、ミシュラム・ワンダーランドで各種アトラクションを満喫する
イ-04	迎賓館でディーター市長主催の晩餐会に出席し、独立に関する考えを聞く
イ-05	夜、行方不明のキーアを探して、ミシュラム・ワンダーランドへ向かう
イ-06	広場で「身喰らう蛇」の執行者である道化師・カンパネルラと遭遇する
イ-07	テーマパーク奥にある鏡の城の手前でキーアを発見し、保護する
イ-08	ミシュラムからの帰路の水上バスで、マリアベルが悩みを抱えるキーアに声をかける

イ-02


イ-04


イ-08


関連用語解説

西ゼムリア通商会議【2-01】

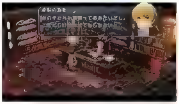
ディーター・クロイス市長の提唱により、開催が実現した初の大規模な国際会議。七耀暦1204年の8月の3日間、超高層ビルのオルキスタワーにて開催された。"通商"と冠されているが経済以外にも安全保障を含めた総合的な議論が交わされ、各国からは元首クラスが参加する。クロスベル自治州は共同代表のディーター市長とマクダエル議長、エレボニア帝国からはオズボーン宰相とオリヴァルト皇子、カルバード共和国からはロックスミス大統領、リベール王国からは女王代理のクローディア王太女、レミフェリア公国からは国家元首であるアルバート大公が出席する。なお、エレボニア帝国のオズボーン宰相は政府代表者であり、国家元首のユーゲント皇帝ではない。参加者の釣り合いをとるため、オリヴァルト皇太子が名代として帯同している

ノイエ＝ブラン【2-04】

猟兵団「赤い星座」の資金調達用のダミー会社「クリムゾン商会」が経営する高級クラブ。本店はエレボニア帝国にあるが、1年ほど前にクロスベル支店をオープンした

オリビエとミュラー【2-05】

通商会議を前にエレボニア帝国の執務室でオリヴァルトとミュラーが会話を行っている。話題は「オリヴァルト皇子が名目上の理事を務める士官学校」「カイエン公の暗躍」といったもので、次作『閃の軌跡』に登場するトールズ士官学校や貴族派の動向について触れられている



クローディア王太女【2-10】



クローディア・フォン・アウスレーゼ。リベール王国の王太女で、アリシア女王の孫娘。以前はクローゼ・リンツという偽名でジェニス王立学園に通っていた。エステルやヨシュア、オリヴァルト皇子たちと共に「リベールの異変」を解決。また、エレボニア帝国のレクターとは、ジェニス王立学園の先輩・後輩の間柄になる

帝国系テロリスト【2-18】

エレボニア帝国のオズボーン宰相を標的として、オルキスタワーを襲撃した帝国系のテロリスト。組織名は「帝国解放戦線」で、次作『閃の軌跡』で詳細が語られる。なお『閃の軌跡』の作中では、ギデオンがマスクをかぶり、西ゼムリア通商会議に赴くシーンが登場する



共和国系テロリスト【2-19】

カルバード共和国のロックスミス大統領を標的とするテロリストで、「反移民政策主義」の一派。古くからカルバードは東方系の移民を受け入れていたが、共和国制度に移行してからは、さらに顕著となり、巨大な東方人街などが誕生している。この潮流の反動として、共和国内に反東方・移民政策主義の運動が高まっている

ミシュラム・ワンダーランド【イ-03】

IBCによるリゾート開発の一環として、保養地ミシュラムに、湖水浴場と共に併設されたテーマパーク

第3章「胎動～獣たちの謝肉祭」

「幻獣」の対応

- 3-01 「身喰らう蛇」の第一柱、第七柱、カンパネルラの3名が、星辰の間で「幻焔計画」について語り合う
- 3-02 警備隊がクロスベルに現れた幻獣について、遊撃士協会と特務支援課に対応を依頼する
- 3-03 ロイドら、幻獣2体の討伐後、その出現場所付近に蒼い花が存在することに気付く
- 3-04 ワジから教会の聖典に蒼い花の言い伝えがあると聞き、クロスベル大聖堂へ向かう
- 3-05 クロスベル大聖堂で、クロスベル独立の憲法草案を練るのに忙しいイアン弁護士と遭遇する
- 3-06 エラルド大司教に事情を伝え、蒼い花を見せるが、口を閉ざされてしまう
- 3-07 シスター・リースにより蒼い花が「プレロマ草」だとわかり、グノーシスの原料だと気づく

人形工房の調査

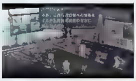
- 3-08 翌朝、ロイドたちはセルゲイ課長に報告し、「ローゼンベルク工房」への訪問を決める
- 3-09 鉱山町マインツの宿酒場「赤レンガ亭」で、ニールセンのテロ事件取材に協力する
- 3-10 「ローゼンベルク工房」を訪ね、ヨルグ老人から「身喰らう蛇」に関する情報を得る
- 3-11 フランからの通信で、西クロスベル街道での列車の脱線事故発生の連絡を受ける
- 3-12 事故現場で現場検証を行い、脱線事故の原因を推測する
- 3-13 事故現場に聞こえてきた咆哮を追い、ノックス森林道を経由しノックスの樹海へ移動
- 3-14 樹海の最奥で魔人となったヴァルドと対決。警備隊が駆けつけ、魔人ヴァルドが撤退する

遊撃士の捜索

- 3-15 ロイドたちにミシェルから連絡があり、リンとエオリアと連絡が取れないことが判明する
- 3-16 ロイドら、エニグマⅡの緊急信号の発信機能を調べるため、IBCのロバーツ主任を訪ねる
- 3-17 ヨナの発案で信号の感知精度を上げるために、オルキスタワーの屋上で測定を行う
- 3-18 リンとエオリアのエニグマⅡからの緊急信号が、湿地帯から発信されていることが判明する
- 3-19 港湾区からボートで湿地帯へ移動し、入口で遭遇した「銀」と共に奥へ進む
- 3-20 エオリア、リンを順に発見し、2名とも「身喰らう蛇」に拘束されていたことが判明
- 3-21 湿地帯の最奥で「身喰らう蛇」のカンパネルラ、ノバルティス博士、アリアンロードと遭遇する
- 3-22 大型幻獣の討伐後、「身喰らう蛇」のメンバーたちと見守る中、アリアンロードと対決する
- 3-23 アリアンロードの槍の一閃により「銀」の仮面が割れ、銀の正体がリーシャだと判明する
- 3-24 アリオスらが助勢に駆けつけ、「身喰らう蛇」は撤退。リーシャもその場を立ち去る
- 3-25 ダドリーから「赤い星座」がクロスベルから消えたという連絡が入る
- 3-26 ダドリーとの情報交換中に、マインツ山道に武装集団が出現したという新たな情報を得る
- 3-27 深夜未明に支援課から離脱するランディをワジが目撃し、言葉をかけつつも見逃す

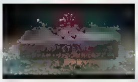
ランディの追跡

- 3-28 ロイドら、失踪したランディの行動を追って、情報収集を行う
- 3-29 「黒月」のツァオから呼び出され、ランディがマインツ山道にいることが判明
- 3-30 旧鉱山の廃道経由でマインツ山道に到着すると、激しい銃撃戦の音が聞こえてくる
- 3-31 単独で戦うランディとシャーリィの対決に、ロイドたちが助勢に入る
- 3-32 ミレイユ三尉率いる警備隊が駆けつけ、「赤い星座」がマインツ山道から撤退する
- 3-33 ロイドら、鉱山町マインツの安全を確認。その後、クロスベル市の方角を見て異変を察知する

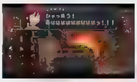
3-02


3-07


3-10


3-14


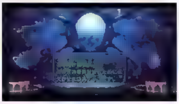
3-23


3-26


関連用語解説

幻焔計画【3-01】

結社「身喰らう蛇」による『オルフェウス最終計画』の「福音計画」に続く段階とされる。クロスベル自治州とエレボニア帝国の2つのプロセスを持ち、キーアが「零の至宝」を完成させた段階で、その舞台をエレボニア帝国へと移した。その目的は不明だが概要は次作『閃の軌跡』『閃の軌跡Ⅱ』で描かれている



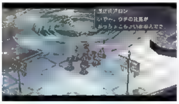
蒼い花・プレロマ草【3-03】【3-07】

幻獣2体の出現場所に自生していた花。シスター・リースにより、七耀教会の外典「ラダー記」に記されたプレロマ草であることが判明する。また、D∴G教団のデータベースからプレロマ草がグノーシスの原材料であり、ヨアヒムはクロスベル近郊の湿地帯に群生するプレロマ草をその原料としていたことが判明する。ツァイトによれば、元は「幻の至宝」が、人間と地上を識るために七耀脈の上に咲かせたものだという



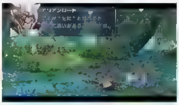
カプア特急便【第3章】

「空の軌跡シリーズ」に登場したカプア一家が、所有する飛行船「山猫号」の速度を活かして空賊から転身した運送会社。クロスベル空港の受付によれば、外国への荷物配達では通常の空輸よりも速いとのこと。本作では第3章のクエストで運送員アロンの姿が確認できる



先代の「銀」【3-23】

銀がアリアンロードの槍の一閃を避けたシーンで、かつてアリアンロードが先代の銀とリーシャを比べて「迷い」があると語る。終章では、10年ほど前、先代の銀がアリアンロードと対峙し、アリアンロードの面を砕くほどの強者であったことが語られる



ミレイユ三尉【3-32】



ランディの元同僚でベルガード門に勤務する女性警備隊員。ランディの評価では「責任感だけは人一倍ある」苦労人な性格。前作ではヨアヒムの計略でほかの警備隊員と共に栄養剤と偽ってグノーシスを投与され、操られた。本作では准尉から三尉に1階級昇進した



第4章「運命のクロスベル」

クロスベル市襲撃事件

4-01	「赤い星座」が劇団「アルカンシェル」の公演を襲撃し、イリアが大ケガを負う
4-02	クロスベル警察本部が襲撃され、ダドリー警部とフランがケガを負う
4-03	オルキスタワーが襲撃され、ダドリーとアリオスが対応する
4-04	魔人ヴァルドが旧市街を襲撃し、アッバスとアシュリーが迎撃する
4-05	港湾区の「黒月」の事務所を戦鬼シグムントが襲撃し、事務所が爆破される
4-06	ロイドら、クロスベルに帰還。セルゲイ課長の連絡でIBCへ向かう
4-07	港湾区で猟兵団に拘束されていたクロスベル通信社を解放する
4-08	IBCから逃げてきたヨナやロバーツ主任と情報交換を行う
4-09	IBC前で戦鬼シグムントに足止めをされ、IBCビルが爆破・破壊される
4-10	デパートの屋上で、カンパネルラとアリアンロードが炎上するクロスベルの街を眺める
4-11	キーア、市内を眺め、エニグマに入った連絡を受けてなんらかの決意をする

支援要請の対応

4-12	襲撃の1週間後、街の復興作業もひと段落し、ロイドたちは支援要請を再開する
4-13	ノエル、特務支援課への出向を終え、警備隊への復帰を決意する
4-14	ロイドら、支援要請に対応しながら、聖ウルスラ医科大学へお見舞いへ向かう
4-15	ノバンを見舞ってから、セシルと共にドノバンとイリアを見舞う
4-16	意識不明のイリアを看病するシュリに、行方不明のリーシャを見つけることを約束する
4-17	見舞い後に、ヨナからの連絡で港湾区の灯台前に呼び出される
4-18	条件付きで、ヨナをジオフロントC区画の第1制御端末まで護衛することになる
4-19	結社のノバルティスが仕掛けた機械人形を撃破し、ヨナを端末まで送り届ける
4-20	ジオフロントから地上へと戻り、仕事を終えたノエルの送別会を開く
4-21	第1制御端末室のヨナが端末からのアクセスで、なんらかの構造体に気づく

クロスベル独立宣言

4-22	住民投票の結果を確認したディーター市長が、クロスベルの国家独立宣言をする
4-23	ディーター市長、大統領就任演説を行い、アリオスが国防長官に着任する
4-24	ロイドら、遊撃士協会に向かい、アリオスの動向についてミシェルに確認する
4-25	アリオスとディーターが以前から連絡を取り合っていた可能性を推理する
4-26	レクターから連絡が入り、ルバーチェ商会の会長室に呼び出される
4-27	ガイの墓前でニールセンと対話し、ガイの殺害事件の検証を行う
4-28	会長室でレクターとキリカと対面し、「赤い星座」の背後の第三勢力の存在を推測する
4-29	セシルからの連絡で、キーアがアリオスに連れ去られたことが判明する
4-30	ミシュラムへ向かうボートで、一連の事件の黒幕がディーター市長だと推理する
4-31	ヨナからの連絡で、クロスベルの導力ネットに仕掛けが潜んでいることが判明する
4-32	ミシュラムに到着し、ミシュラム・ワンダーランドからの鐘の音を確認する
4-33	ミシュラム・ワンダーランドで幻獣たちと交戦し、鏡の城へ向かう
4-34	鏡の城の最上階で大鏡を調べ、その奥に隠された空間へ入る
4-35	マリアベルから、すべては1200年前からのクロイス家の計画だと告げられる
4-36	キーアの覚醒を阻止すべく、アリオス長官と交戦するが倒される
4-37	キーアが覚醒し「零の至宝」が完成。キーアとマリアベルが転移して消え去る
4-38	オルキスタワーの屋上で、キーアが「結社」から「神機アイオーン」を献上される
4-39	キーア、3体の「神機アイオーン」を操り、帝国と共和国の侵攻を撃退する
4-40	傷ついたロイドたちに、国防軍所属となったノエルが投降を呼びかける

4-01

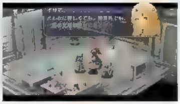

4-09


4-35


関連用語解説

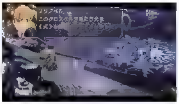
イリアの大ケガ【4-01】

シャーリィの襲撃で落下したシャンデリアからシュリを庇うために下敷きになり、大ケガを負ってしまう。しばらく昏睡状態だったが終盤では意識を取り戻す。聖ウルスラ医科大学のセイランド先生から「歩けるようになるかどうかも現時点では判らない」と診断されるが、100%無理だと断言されたわけではないため、復帰に向けて諦めずにリハビリを続ける



クロイス家【4-35】

女神から「七の至宝」のひとつである「幻の至宝」を受け継いだ錬金術師の一族。だが、1200年前に「幻の至宝」が失われてしまい、クロイス家の始祖は至宝を取り戻すために、クロスベルの地に巨大な式を構築しはじめた。その後、月の塔を建造。500年前からD∴G教団へ接触に入れたキーアを与え、導力技術と錬金術の融合によって、ついにクロイス家の巨大な式は完成。1200年にわたる妄執は、人の手による至宝の復活が実現するのであった



神機アイオーン【4-38】

結社からキーアに献上されたゴルディアス級戦略人形の最終型。TYPE-α・β・γの3体が存在。クロスベルに侵攻しようとする帝国と共和国の部隊を壊滅させた。ディーターがクロスベルの独立を宣言できたのは、この圧倒的な"力"が背景にある。なお、終章のクロスベル市解放作戦でTYPE-βはメルカバ伍号機、TYPE-γはパテル＝マテルにより撃破される。TYPE-αは、ロイドたちとの戦闘の末、ノバルティス博士に回収され結社に属することになった









断章「偽りの聖地を越えて」

拘置所からの脱出

断-01	拘置所に入れられたロイド、同室のガルシアと共に部屋を脱出する
断-02	拘置所を脱出すると、ガルシアはその場に残り、ロイドを逃がす
断-03	ロイド、国防軍の追跡を避けてノックスの樹海へと逃げ込む
断-04	樹海最奥まで国防軍兵士たちに追い詰められたロイドを、神獣ツァイトが救出する
断-05	ロイド、ツァイトから1200年前と500年前の出来事を聞く
断-06	タングラム丘陵で、ケビン神父らと共に登場した星杯騎士団所属のワジに再会する

断-01


断-02


断-04


終章「それでも僕らは。」

各地の状況の確認

終-01	ケビン神父のメルカバ伍号機を囮にして、ロイドたちのメルカバ玖号機がクロスベル領空に潜入する
終-02	ウルスラ間道の中州に着陸し、ロイドはワジとツァイトと共に聖ウルスラ医科大学へ向かう
終-03	道中、幻獣を倒した後、ツァイトから聖女ウルスラの末裔がこの地に残っていると聞く
終-04	聖ウルスラ医科大学正門前で国防軍兵士と交戦後、ティオやフランと合流する
終-05	意識を回復したドノバン警部とイリアを見舞い、イリアからリーシャへの伝言を託される
終-06	メルカバでアルモリカ村へ行き、ハロルドから古戦場の抵抗勢力の情報を得る
終-07	古戦場で《赤い星座》の罠にかかるが、リーシャと《黒月》が現れ、救出される
終-08	イリアからの伝言を聞いたリーシャがロイドたちに合流。《黒月》と一時的に協力関係を結ぶ
終-09	《黒月》以外の抵抗勢力の存在を知り、連絡を取るためにマインツ山道へ向かう
終-10	ローゼンベルク工房に立ち寄り、ヨルグ老人に協力してもらう約束を取り付ける
終-11	鉱山町マインツに到着し、猟兵ガレス率いる《赤い星座》と交戦する
終-12	ツァイトの部下、ミレイユやランディが率いる抵抗勢力が駆けつけ、ガレスらは撤退する
終-13	ロイドら、ランディたちと情報交換し、ランディが合流。ミレイユもロイドたちに同行する
終-14	西クロスベル街道から大陸横断鉄道の線路沿いに進み、ベルガード門へ向かう
終-15	ベルガード門で立ちふさがるノエル少尉との一騎打ちの末、和解する
終-16	ソーニャ司令から情報をもらい、ノエル少尉が国防軍から特務支援課へ出向となる
終-17	ジオフロントに潜入し、ツァイトが陽動する隙に、マクダエル議長とエリィを救出する
終-18	タングラム丘陵の無線ブースターを利用し、マクダエル議長がクロスベル独立の無効宣言を行う

「僧院」と「塔」の攻略

終-19	ロイドたちにヨルグ老人から連絡があり、クロスベルを包囲する《結界》の解除方法が判明する
終-20	ロイドら、月の僧院の屋上で道化師カンパネルラを倒し、月の僧院の大鐘の共鳴を止める
終-21	星見の塔で鉄機隊の剛毅のアイネス、魔弓のエンネア、神速のデュバリィを倒す
終-22	星見の塔屋上での対決の末、ロイドたちに光明を見い出したアリアンロードが撤退する
終-23	ロイドら、星見の塔の大鐘の共鳴も止めたことでクロスベルを包囲する《結界》が消滅する
終-24	キーア、オルキスタワーの屋上でマリアベルとの対話の末、すべてを叶える決断を下す

終-05


終-08


終-15


終-18


終-20


終-22


関連用語解説

[illegible]

「零の至宝」の力を背景とした、クロスベル独立国が提唱した新たな国際的な枠組み。クロスベルを盟主とするもので、すべての戦争を否定し、自由な経済活動を保障するというもので、帝国と共和国の圧力に苦しんでいた小国や自治州には魅力的な提案であった

神獣ツァイト【断-04】

ツァイトの真の姿。女神が遣わした聖獣で、「七の至宝（セプト＝テリオン）」のひとつ「幻の至宝」の行く末を見守るために存在している。1200年以上も前からクロスベルの地に留まり、その行方を見守っていた。通常、聖なる獣は古の盟約のため、"見守る"だけで"介入"はできない。しかし、すでに「幻の至宝」が失われて、ツァイトの本来の使命も終わっており、ある程度は自由に動けるため、ロイドたちを手助けしている

1200年前と500年前の出来事【断-05】

「幻の至宝」は「虚なる神（デミウルゴス）」と呼ばれ、高位の人格を持っていた。しかし、人間の性と業、世界の不条理を理解していくうちに、自らが暴走して人々を傷つけてしまうと悟り、1200年前に自らを消滅させてしまう。また「幻の至宝」を託されていたクロイス家の錬金術師たちは、失われた至宝と同等の存在を生み出すことに取りつかれ、ついに500年前に無から有を生み出す「錬金術」を編み出した。それ以降、クロイス家は長い年月をかけて、至宝を生み出すための遠大な計画を進めてきた



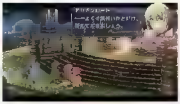
鉄機隊【終-21】

星見の塔ではアリアンロードの配下「鉄機隊」の隊士である、剛毅のアイネス、魔弓のエンネア、神速のデュバリィの3名と対峙する。隊士の筆頭である神速のデュバリィは『閃の軌跡II』にも登場する。なお、クロスベルで「零の至宝」が完成したこの時期は『閃の軌跡II』の物語が進行する時期とも重なるため、『閃の軌跡II』本編でクロスベルとエレボニアを忙しく往来していることがデュバリィの口から語られる



獅子戦役

250年前にエレボニアで皇位をめぐって起きた帝国全土を巻き込んだ内戦。当時、リアンヌ・サンドロットという武人が、中立の立場から立ち上がり、黄金の髪をなびかせながら「鉄騎隊」という一団を率いて終戦へ導いた。エリィはこの歴史から、アリアンロードとリアンヌの姿を重ねて質問し、アリアンロードは「よくぞ気付いたとだけ、答えておきましょう」と笑って応じる。なお、獅子戦役については次作『閃の軌跡』『閃の軌跡II』において、再び断片的に語られている



✣ クロスベル市解放作戦

終-25	マインツ山道でミレイユ三尉率いる独立解放部隊と組んだ「赤い星座」を陽動する
終-26	東クロスベル街道で、ツァオとラウを始めとする「黒月」の拳士たちが「赤い星座」と交戦する
終-27	クロスベルの上空で、メルカバ伍号機がアイオーンTYPE-βとの交戦を開始する
終-28	西クロスベル街道でエステル、ヨシュア、レンがアイオーンTYPE-γと交戦する
終-29	ロイドら、クロスベル市に潜入し、セルゲイ課長とダドリーと合流する
終-30	突入作戦用の支援課の導力車を調べに行き、車内でキーアからの通信を受ける
終-31	クロスベル駅の列車内でキリカとレクターと会談し、[illegible]の黒幕の存在が浮かび上がる
終-32	遊撃士やキリカとレクターの協力を受け、オルキスタワーへ突入する
終-33	アッバス神父がメルカバ伍号機を犠牲にしつつ、聖痕砲メギデルスでアイオーンTYPE-βを撃破する
終-34	ハーティ・マテルがレンを守るため、アイオーンTYPE-γを抱えて上昇し自爆する
終-35	ロイドら、オルキスタワー36Fでシズクと再会。アリオスからの伝言とガイの形見を入手する
終-36	オルキスタワー屋上でディーターと対峙し、アイオーンTYPE-αを倒す
終-37	上空にマリアベルやアリオスらの映像が浮かびあがり、一連の事件の黒幕がイアン先生だと判明する
終-38	キーアにより、湿地帯付近に「零の至宝」の完成形「碧の大樹」が誕生する
終-39	ノバルティス博士、アイオーンTYPE-αを回収して撤退する

終-25



終-28



終-31



終-33



終-36



終-37



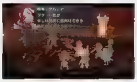
✣ キーアの奪還

終-40	ロイドら、「赤い星座」のベイオウルフ号の牽制を交わしてメルカバ玖号機で「碧の大樹」に突入する
終-41	ワジと共に象の領域を進み、最奥部でヴァルドとの最終決戦を果たす
終-42	ノエルと共に色の領域を進み、最奥部でシャーリィとの最終決戦を果たす
終-43	ランディと共に業の領域を進み、最奥部でシグムント・オルランドとの最終決戦を果たす
終-44	戒の領域の最奥部でアリオスとの勝負に打ち勝ち、ガイの最期の真相を知る
終-45	最果てへの道へ行く途中、ロイドたちの経験とは微妙に異なる過去のビジョンを目撃する
終-46	世界の最果てで、因果律の中心で、キーア、マリアベル、イアン先生と対峙する
終-47	キーアの力により、ロイドたちがヨアヒムに殺される現実が改変されたことを知る
終-48	ロイドの説得で心を動かしたイアン先生が、マリアベルに倒される
終-49	マリアベルを打ち倒すが、彼女の言動によりキーアが「碧の虚神」と化す
終-50	「碧の虚神」を倒し、ロイドが青い闇に飲み込まれるキーアを追って昏の世界に飛び込む
終-51	昏の世界でキーアに「過ごした日々は嘘ではない」と説得し、みんなの待つ世界へ戻る
終-52	マリアベルがイアン先生やディーターのことをロイドたちに任せて、クロスベルから立ち去る
終-53	ロイドら、メルカバで「碧の大樹」より撤退し、クロスベルへと帰還する

終-41



終-43



終-44



終-48



終-49



Fin



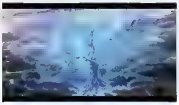
関連用語解説

一連の事件黒幕【終-37】

ロイドたちはレクターやキリカとの対話から全ての情勢を知ったうえでクロイス家やD∴G教団、身喰らう蛇を利用する黒幕の存在を予想していた。それがイアン弁護士とマリアベルであった。実際はイアン弁護士がアイデアを出す形で、ディーターを誘導していた。ディーターがロイドたちに撃退されたことをきっかけに、イアン弁護士は「碧き零の計画」を遂行するために表に出てきたのであった

碧の大樹【終-38】

「碧き零の計画」の最終目的である「零の至宝」の完成形で、時空を支配し、因果律を組み替えることが可能。クロスベルの湿地帯付近に誕生し、その規模はリベールに出現した浮遊都市「リベル=アーク」を凌ぐと思われる。その内部は物理法則を無視した不思議な空間が形成されている



蒼のグノーシスとヴァルド

ヴァルドはマリアベルからもらった蒼いグノーシスを用いて魔人化している。通常、魔人化には紅いグノーシスのほうが用いられる。マリアベルによれば、ヴァルドは"合ってる"ようで、蒼いグノーシスのみで最大限の力を引き出せる素質を持つという

キーアの改変【終-47】

「零の至宝」となったキーアは、因果律を操作して世界を組み替える力を有するようになった。そして、その力を用いて、すでに一度、現実世界を改変している。前作の序盤でロイドら教団のロッジに潜入する場面は改変前の世界で、支援課の4名で突入したため(写真上)、暴走したヨアヒムに殺されてしまう。そして、キーアが改変した世界となる終盤ではエステルたちと突入し(写真下)、無事に生還することになる





その後のマリアベル【終-52】

マリアベルはクロスベルの地を去る際、エリィに結社「身喰らう蛇」の欠けた使徒の代わりとして誘われていることを明かす。エンディングではシャーリィと共に「身喰らう蛇」に迎え入れられる場面が描写されている



クロスベルの[illegible]

本編のエンディングでは、この後のクロスベルが帝国に占領され、「2年にわたる苦難の季節を迎える」とある。占領下のクロスベルについては『閃の軌跡II』の外伝パートで描写されているが、その後は帝国の占領から解放されたと思われる

PLAY BACK STORIES

英雄伝説 閃の軌跡

エレボニア帝国内の由緒ある士官学院を舞台に、身分を問わず集められた特科クラス「Ⅶ組」の活動を描く本作。ストーリーは学院内と実習先の各地を交互に移動しながら描かれる。

序 章 「トールズ士官学院」

トールズ士官学院

- 序-01 リィンら特科クラス「Ⅶ組」、ガレリア要塞内部の列車砲格納庫を進む
- 序-02 ガレリア要塞内部にて人形兵器「ゼフィランサス」と戦闘 発射される列車砲を目撃する
- 序-03 七耀暦1204年3月31日、16歳のリィン トールズ士官学院のあるトリスタに降り立つ
- 序-04 ライノの花が咲くトリスタ市内にて赤い制服の生徒たちと出会う
- 序-05 トールズ士官学院講堂にて学院の入学式に参列する

旧校舎地下の探索

- 序-06 リィンら赤い制服の生徒たち、特別オリエンテーリングのため旧校舎に向かう
- 序-07 旧校舎にてサラ教官から地下階層に叩き落とされる
- 序-08 旧校舎の地下に用意された自分たちの武具とクオーツを受け取る
- 序-09 装備を整えてから複数のチームに分かれて旧校舎の1階を目指す
- 序-10 リィン、エリオット、ガイウス マキアスと合流しながら旧校舎地下を進む
- 序-11 リィンら、旧校舎の探索を進める最中、マキアスとユーシスの諍いを目にする
- 序-12 旧校舎・階段[illegible]にて階層の守護者「イグレートガーゴイル」を撃破
- 序-13 リィンら赤い制服の生徒たち、それぞれの事情で「Ⅶ組」への編入を決める

序-03



序-07



序-11



第1章 「新学期～はじめての実習～」

4月の学院生活

- 1-01 4月17日、リィン、帝国史の授業にてトマス教官の出す問題に答える
- 1-02 放課後、担任であるサラ教官の頼みを受けて生徒会室へ向かう
- 1-03 生徒会室に向かう途中でクロウと出会い、[illegible]を使ったマジックを見る
- 1-04 生徒会室にてトワから「Ⅶ組」全員分の学生手帳を受け取る
- 1-05 第3学生寮内を回り、「Ⅶ組」の全員に学生手帳を渡す
- 1-06 自室に戻り就寝 [illegible]の自由行動日に備える
- 1-07 4月18日朝、第3学生寮のポストにて生徒会からの依頼を受け取る
- 1-08 トリスタ市内や学院内を探索しながら生徒会から受けた依頼をこなす
- 1-09 トリスタ市内の橋上にて、ケネスから釣り竿と釣り手帳を受け取る
- 1-10 エリオットやガイウスと共に学院長から受けた旧校舎調査の依頼を開始
- 1-11 リィンら、構造が変化した旧校舎の第1層にて魔鬼「ミノスデーモン」を撃破
- 1-12 4月18日夕方、リィン、市内を回りながら「Ⅶ組」メンバーとの交流を深める
- 1-13 4月21日、リィンら特科クラス「Ⅶ組」、初めての実技テストにて「戦術殻」と交戦

初めての特別実習

- 1-14 4月24日朝、特別実習に向かうリィンらA班、トリスタ駅にて反目しあうユーシスらを目撃
- 1-15 サラ教官とともに、大陸横断鉄道に乗ってケルディックへと向かう
- 1-16 宿酒場〈風見亭〉で女将マゴットから特別実習の課題を受け取る
- 1-17 ケルディック周辺にて与えられた特別実習の課題をこなす
- 1-18 ケルディック市内にて商人たちの揉め事を目撃
- 1-19 4月24日夕方 ケルディックの街をめぐってから宿酒場に戻る

関連用語解説

トールズ士官学院【序-03】
エレボニア帝国の帝都近郊にあり、毎年優秀な士官候補生を送り出している士官学校。エレボニア帝国中興の祖、ドライケルス大帝が設立した由緒ある学院であり、平民、貴族を問わず入学を受け入れているほか、16歳となった「貴族の子弟」が通う慣わしがエレボニア帝国の伝統として残されている。

近郊都市トリスタ【序-03】
トールズ士官学院を擁する帝都近郊の小都市。町の大半が士官学院や学院生の利用する施設で占められており、学園都市の様相を呈する。春に咲き乱れるライノの花が見物

ライノ【序-04】
トリスタ市内に多数植えられている、多年性の広葉樹。春先には薄紅色の花を咲かせ地域住民の癒しとなっているほか、初めて近郊都市トリスタを訪れる新入生や観光客たちの目を楽しませている

ヴァンダイク学院長【序-05】
トールズ士官学院の学院長で、2アージュを超える身長を持つ偉丈夫。かつては帝国正規軍の元帥を務めており、退役した今なお威厳を放っている



旧校舎【序-06】
士官学院の裏手にある、学院設立当初に使用されていた校舎。暗黒時代の遺構ともいわれている地下部分と、士官学院の設立に合わせておよそ220年前に建てられた地上部分からなり、地下部分の全容は解明されていない

トマス教官【1-01】
トールズ士官学院で帝国史や文学を担当する教官。いつもはまったりしているが、各地の伝承などに詳しく、歴史に関することを話し出すと興奮して止まらなくなる



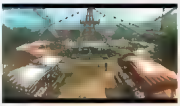
ミヒュト
トリスタ市内で質屋を営む初老の男性。副業として情報屋を務めており、サラ教官や遊撃士トヴァルに帝国内外の情報を教えている。トヴァルとは旧知の仲で、彼をモデルに小説「カーネリア」を執筆した



ケネス・レイクロード【1-09】
トールズ士官学院1年Ⅱ組の貴族生徒で、釣具メーカー「レイクロード社」を経営するレイクロード男爵家の次男。自身も釣りを趣味としており、学院では釣りを活動内容とする〈釣皇倶楽部〉に所属。いつもトリスタ市内や学院内のポイントで釣り糸を垂れている



交易町ケルディック【1-15】
クロイツェン州内にある、広大な穀倉地帯を有する町。規模はそれほど大きくないが、中心部では各地の商人が集まる「大市」が開かれており、農業と交易が重要な収入源となっている



オットー元締め【1-16】
大市の運営を担う責任者で、ケルディックにおける「事実上の代表」。クロイツェン州からの急激な増税に頭を悩ませている。



大市の盗難事件

1-20 4月26日昼、オットー元締めの家で追加の課題を受け取る

1-21 オットー元締めから再び大市で事件が発生したことを聞く

1-22 依頼をこなしながら、独自に大市で発生した事件の調査を始める

1-23 盗難事件の犯人を捕まえるべく、ケルディック近郊のルナリア自然公園に潜入

1-24 ルナリア自然公園最奥にて盗難事件の犯人である「偽管理人」と対決

1-25 突如現れた大魔獣「グルノージャ」と戦闘

1-26 領邦軍に犯人たちを奪われ、逆に嫌疑をかけられる

1-27 鉄道憲兵隊のクレア・リーヴェルト大尉が現れ、事件の後処理を領邦軍から引き継ぐ

1-28 ケルディックにて商人たちに事件解決の報告を行う

1-29 大陸横断鉄道に乗り士官学院のあるトリスタに戻る

1-03


1-18


1-27


第2章｜「麗しき翡翠の都」

5月の学院生活

2-01 5月22日、リィン、軍事学の授業にてラインハルト教官の出す問題に答える

2-02 放課後、士官学院正門にてクロウと会い以前見たマジックのトリックを見破る

2-03 5月22日夜、第3学生寮にて「VII組」の仲間たちと会話

2-04 5月23日朝、第3学生寮にて課外活動の封筒を受け取る

2-05 トリスタ市内にて5月分の課外活動をこなす

2-06 リィンら「VII組」メンバー、再び変容した旧校舎の調査を進める

2-07 旧校舎の最奥にて、階層の守護者「ケルヒムゲイト」を撃破

2-08 5月23日夕方、リィン、トリスタ市内にて甲猫のセリーヌと出会う

2-09 5月26日、リィンら「VII組」メンバー、実技テストにて「戦術殻β」と戦う

2-10 リィン、マキアスやユーシスと共にサラ教官と戦い、実力の差を見せつけられる

翡翠の公都

2-11 5月29日朝、リィンら「VII組」A班、トリスタ駅にて合流する

2-12 大陸横断鉄道に乗り、実習先の「翡翠の公都」バリアハートへと向かう

2-13 バリアハートにてユーシスの兄、ルーファスから特別実習の課題を受け取る

2-14 バリアハート周辺にて特別実習課題をこなす

2-15 5月29日夕方、バリアハートのホテルに戻って休息する

2-16 5月30日朝、ホテルにて特別実習の課題を受け取る

2-17 ユーシス、アルバレア家に呼び出されパーティを離脱

2-18 リィンら、バリアハート周辺にて2日目の特別実習課題をこなす

マキアスの救出

2-19 バリアハートに戻ると領邦軍に取り囲まれ、マキアスの身柄を拘束される

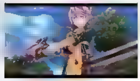
2-20 領邦軍詰所に繋がる公都地下水路に侵入しユーシスと合流

2-21 領邦軍詰所・地下区画に潜入し捕らわれていたマキアスを救出

2-22 領邦軍の放つ追っ手、「白銀魔獣」カザックドーベン」と戦う

2-23 追っ手を撃破後、ルーファス、サラの助けを得て事態を収拾

2-24 5月30日夕方特別実習を終えてトリスタに戻る

2-10


2-14


2-23


関連用語解説

旅行者アナベル



縁談を嫌って家を飛び出してきた貴族の子女。家出直後は貴族然とした世間知らずなお嬢様であったが、帝国各地を放浪するうちに、たくましい生活能力を身に付けていく

領邦軍【1-26】

四大名門をはじめとする大貴族が所有する、領地の運営や治安維持のための私兵。その練度は帝国正規軍に劣らず、装甲車や戦車といった戦力も多数保有している



翡翠の公都バリアハート【2-12】

クロイツェン州の領主、アルバレア家の大屋敷を擁する、帝国東部有数の大都市。多くの貴族が住居や別荘を構えており、貴族の街として知られている。周辺地域で産出される良質な毛皮や宝石類が特産品

ハインツ



バリアハート市内の高級レストラン「ソルシエラ」のオーナーを務める、「ソースの魔術師」の異名をとる名シェフ。庶子であるユーシスの、母方の伯父にあたる

オーロックス砦

クロイツェン州の東部にある軍事要塞で、カルバード共和国との国境付近にある要衝。クロイツェン領邦軍の本拠地であり、貴族派と革新派の対立により帝国内部の緊張が高まるにつれ、大幅な戦力の補強が行われている

18式戦車アハツェン

ラインフォルト社が開発した最新鋭の大型戦車。従来の装甲車とは一線を画する装甲と火力を持ち、登場により戦場での部隊運用に大きな変化を与えた。帝国正規軍、領邦軍の双方に多数配備されている。



執事カリガン



アナベルを連れ戻すべく、実家から派遣された執事。独自にアナベルの移動先を予測して各地に赴くが、その甲斐なく、いつもすれ違いを続けている苦労人

アントン＆リックス

ノベール王国からやってきた、2人組の旅行者。惚れっぽい性格だが内気なアントンと、常に冷静で皮肉屋のリックスといった対照的な組み合わせだが、仲は悪くないようだ



第3章｜「鉄路を超えて～蒼穹の大地～」

✣ 6月の学院生活

3-01 6月15日、リィン、士官学院の中間試験に備えて予習を行う

3-02 6月16日、中間試験1日目 帝国史と美術の試験を受ける

3-03 6月17日、中間試験2日目、軍事学の試験を受ける

3-04 6月18日、中間試験3日目 導力学と政治経済の試験を受ける

3-05 6月19日、中間試験最終日、実戦技術の試験を受ける

3-06 リィンら、アリサの実家であるラインフォルト社から派遣されたメイドのシャロンと出会う

3-07 6月20日朝、リィン、第三学生寮にて 課外活動の封筒を受け取る

3-08 トリスタ市内にて 6月分の課外活動をこなす

3-09 リィンら「Ⅶ組」メンバー、旧校舎の調査に向かう

3-10 旧校舎最奥にて 階層の守護者「[illegible]」を撃破

3-11 6月20日夕方、リィン、トリスタ市内にて 学院生たちとの交流を深める

3-12 6月[illegible]日、リィンら「Ⅶ組」メンバー、実技テストにてパトリックら貴族生徒と戦う

✣ 異郷の地への旅路

3-13 6月26日朝、リィンら「Ⅶ組」A班、特別実習に向かうためトリスタ駅にて合流する

3-14 大陸横断鉄道を乗り継いで 実習先のノルド高原へ向かう

3-15 乗り継ぎ途中のルーレ駅にて アリサの母、イリーナと出会う

3-16 6月26日夕方、ゼンダー門にて ゼクス中将からノルド高原の地図を受け取る

3-17 馬に乗ってノルドの集落へ向かい、集落にて歓迎を受ける

3-06


3-12


3-16


✣ ノルド高原での実習

3-18 6月27日午前、リィンら、ガイウスの父 ラカンから特別実習の課題を受け取る

3-19 ノルド高原にて 特別実習2日目・午前の実習課題をこなす

3-20 ノルドの集落で昼食を取り 午後の特別実習の課題を受け取る

3-21 ノルド高原にて 特別実習2日目・午後の実習課題をこなす

3-22 ラクリマ湖畔の小屋にて アリサの祖父、グエン老人と出会う

3-23 6月27日夜、リィン、アリサから 彼女の家の事情を聞く

✣ 監視塔襲撃事件

3-24 6月28日朝、リィンら、ノルドの集落にて 帝国軍の監視塔が砲撃を受けたことを知る

3-25 ノルド高原にて実習課題をこなしながら独自に砲撃の実行犯の捜査を開始

3-26 帝国軍の監視塔にて、砲撃が行われた場所を割り出す

3-27 ノルド高原にて、銀色の傀儡に乗る謎の少女、ミリアムと遭遇

3-28 ミリアムに導かれ、石切り場にて 砲撃の実行犯たちと対峙、拘束する

3-29 実行犯を背後から操る 帝国解放戦線の幹部「ギデオン」と遭遇

3-30 ギデオンの呼び出した 魔獣「ギノシャ・ザナク」を撃破

3-31 実行犯の拘束を帝国軍に伝え 紛争の回避に貢献する

3-32 6月28日深夜、サラ教官とシャロン、ラクリマ湖畔にてギデオンと仮面の男を目撃

3-33 6月29日朝、特別実習を終え、ノルド高原を後にする

3-22


3-27


3-29


関連用語解説

パトリック・T・ハイアームズ【3-12】



帝国西部のサザーランド州を治める四大名門、ハイアームズ侯爵家の三男。貴族であることを笠に着て尊大な態度を取る高慢な男だが、根っからの悪人ではなく、リィンら「Ⅶ組」メンバーとも次第に打ち解けていく

ゼクス・ヴァンダール中将【3-16】



帝国正規軍の第三機甲師団を率いる名将。類まれなる指揮能力を持ち、自部隊に被害を出さない「用兵家」としてその名を知られている。かつて「リベールの異変」の際に、オズボーン宰相の意に反して展開していた部隊を撤収させたことで宰相の怒りを買い、辺境であるゼンダー門に左遷された経歴を持つ

ノルド高原【3-16】

エレボニア帝国の北部に位置する高原地帯。250年前の獅子戦役の際、ドライケルス帝が挙兵した地として知られ、帝国とは良好な関係性を築いている。良質な軍馬の産地としても有名

ノルドの集落【3-17】

ノルド高原に暮らす遊牧民の集落。高原地帯は定住には厳しい気候であるため、羊と馬を飼い、移動式の住居を用いて高原内を定期的に移動しながら暮らしている

ラカン・ウォーゼル【3-18】



ノルドの集落にて遊牧民たちを指導する長で、ガイウスの父。妻のファトマと息子のトーマ、娘のシーダ、リリと共に暮らす。ノルド流槍術を操る、一流の戦士でもある



記者ノートン



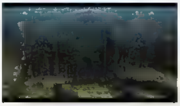
リィンたちがノルド高原にて出会った、「帝国時報社」に勤める記者カメラマン。趣味と実益を兼ねて帝国や周辺地域をめぐり、遺跡などの風景を写真に収めていた。

監視塔【3-24】

ノルド高原の南部、カルバード共和国との国境付近に建つ帝国正規軍の監視塔。以前は小競り合いすら発生しない平和な地域だったが、帝国解放戦線のテロ行為により死者が発生してしまう

石切り場【3-28】

ノルド高原北部にある、岩山をくり抜いて造られた洞窟。内部は上位属性が働いているほか、全体が蜘蛛の巣のような巨大魔獣の住処となっており、巨大な卵が多数産みつけられている



[illegible]

各地の猟兵団からドロップアウトした者たちで構成されている傭兵集団。帝国解放戦線に協力して名を上げることで、猟兵団として旗揚げする計画を立てていた

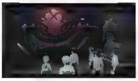
第4章 「緋（あか）の帝都〜夏至祭〜」

✣ 7月の学院生活

4-01	7月17日、リィン、[illegible]の授業にて仲間たちと勝負する	4-06	旧校舎[illegible]にて階層の[illegible]護者[illegible]を撃破
4-02	放課後、[illegible]学院内にて友人たちとの交流を深める	4-07	第1層の[illegible]にて今までの階層と[illegible]なる扉を見つける
4-03	7月18日朝、第3学生寮にて課外活動の封筒を受け取る	4-08	7月18日夕方、リィン[illegible]行方不明になった妹エリゼの捜索を行う
4-04	トリスタ市内にて7月の課外活動をこなす	4-09	エリゼの行方を追って旧校舎へ入りクロウと共に「オル・ガディア」を撃破
4-05	リィンら[illegible]Ⅶ組[illegible]メンバー、旧校舎第1層の調査に向かう	4-10	7月21日、実技テストにてラウラ、フィーのコンビと戦う

✣ 緋の帝都①

4-11	7月24日朝、リィンらⅦ組メンバー特別実習に向かうためトリスタ駅に集合	4-15	リィンらA班、B班[illegible]昼食休憩を[illegible]特別実習課題をこなす
4-12	大陸横断鉄道に乗り帝都ヘイムダルへ向かう	4-16	7月24日午後、リィンら、帝都地下道の手配魔獣を倒す
4-13	帝都ヘイムダルのアルト通りにてエリオットの実家、クレイグ家を訪ねる	4-17	帝都地下道を抜けた先のマーテル公園にてエリオットの旧友と会う
4-14	帝都ヘイムダルの遊撃士協会跡地にて特別実習の課題を受け取る	4-18	7月24日夜、ラウラとフィー、マーテル公園でリィンらと戦い[illegible]

4-07

4-09

4-18


✣ 緋の帝都②

4-19	7月25日朝、リィンら、宿泊先のホテルにて2日目の実習課題を受け取る	4-22	エリゼの案内で薔薇園を訪れ、アルフィン皇女やオリヴァルト皇子と会う
4-20	ヘイムダル市内にて2日目の特別実習課題をこなす	4-23	オリヴァルト皇子から「Ⅶ組」設立の[illegible]意を教えてもらう
4-21	サラ教官の連絡を受けて、サンクト地区の聖アストライア女学院へ向かう	4-24	7月25日夜、クレア大尉の連絡を受けてテロリストの警戒任務を受諾

✣ 夏至祭のテロ対策

4-25	7月26日朝、リィンら、要請に従い帝都の巡回を行う	4-26	広場で起きた異変を陽動と見破りアルフィン皇女のいるマーテル公園の園遊会へ急行する

✣ テロリストの追跡

4-27	リィンら、園遊会にて襲撃してきた帝国解放戦線の幹部「ギデオン」と再び対面	4-30	7月27日、リィン、労いの場に現れたオズボーン宰相を前に左胸の疼きを覚える
4-28	地下道を逃走するテロリストを追い、帝都地下墓地にてテロリストの幹部たちと相まみえる	4-31	リィンら、帝都での実習を終えて近郊都市トリスタへと帰還
4-29	鉄道憲兵隊の協力にて窮地を脱し、アルフィン皇女らを助け出す		

4-20

4-22

4-28


関連用語解説

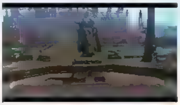
セドリック・ライゼ・アルノール



現皇帝ユーゲントⅢ世とプリシラ皇妃の間に生まれた、エレボニア帝国の皇太子。兄のオリヴァルトや双子の姉アルフィンと異なり、控えめで純真無垢な性格

[illegible]

エレボニア帝国の首都にして、大陸西部最大級の都市。12の街区のそれぞれがひとつの街に相当する規模を持ち、中央部にはバルフレイム宮とドライケルス大帝の像が建てられた「ドライケルス広場」がある



フィオナ・クレイグ【4-13】



帝都ヘイムダルのアルト通りで暮らす、エリオットの姉。今は亡き母親譲りの音楽の才能を持ち、教室を開いて近所の子供たちに音楽を教えている。

[illegible]

帝都ヘイムダルの各街区を繋ぐ路面電車。帝都内の大通りに沿って張りめぐらされており、広大な帝都内に住む住民たちの大切な足になっている

[illegible]

帝都[illegible]通りに住む、不良少女[illegible]と、その舎弟カルゴ。[illegible]といってもこれといった悪事を働くわけではなく、柄の悪い口調で通行人たちにすごんで見せる程度。マキアスの幼馴染であり、帝都から離れてトールズ士官学院へ行ってしまった彼に対して寂しがるようなそぶりも見せる



エリオットの旧友たち【4-17】

帝都のマーテル公園でソナタの練習をしていた、エリオットの友人。エリオットが以前進学を希望していた帝都の音楽院に通っており、夏至祭で開かれるコンサートに向けて猛練習を行っていた。



マーテル公園【4-26】

帝都の都心部に程近い、都民の憩いの場となっている公園。併設されている植物園「クリスタルガーデン」では、夏至祭の際に皇族が参列する「園遊会」が開かれる

帝都地下墓地【[illegible]】

帝都の地下部分に建設された、地下水道の一角にある巨大な墓地。かつて帝都を死の都と化し、緋の騎神「テスタ＝ロッサ」を呪いの魔神と変えた、暗黒竜「ゾロ＝アグルーガ」の骸が眠っている



第5章「動き始めた意志」

✣8月の学院生活

- 5-01 8月18日、クロウとミリアムが特科クラス「VII組」に編入
- 5-02 8月21日、リィン、帝国史の授業にてトマス教官の質問に答える
- 5-03 放課後、学生会館2階の生徒会室にてトワ会長からミリアムの学生手帳を受け取る
- 5-04 リィンら、士官学院内を回りミリアムを探して学生手帳を渡す
- 5-05 8月21日夜、リィン、第3学生寮にて「VII組」メンバーと会話
- 5-06 8月22日朝、第3学生寮にて課外活動の依頼を受け取る
- 5-07 トリスタ市内にて課外活動をこなす
- 5-08 リィンら「VII組」メンバー、旧校舎の新たな区画を探索
- 5-09 旧校舎第5層にて階層の守護者「[illegible]」を撃破
- 5-10 8月22日夕方、リィン、トリスタ市内にて人々との交流を深める
- 5-11 8月[illegible]日、クロウやミリアムと共に実技テストでほかの仲間たちと戦う

✣レグラムでの実習①

- 5-12 8月28日朝、リィンら「VII組」A班、特別実習に向かうためトリスタ駅に集合
- 5-13 大陸横断鉄道に乗り実習先のレグラムへと向かう
- 5-14 遊撃士協会レグラム支部にて特別実習の課題を受け取る
- 5-15 レグラム周辺にて実習課題をこなす
- 5-16 8月28日夜、リィン、アルゼイド子爵と手合わせをする

✣レグラムでの実習②

- 5-17 8月29日朝、リィンら、遊撃士協会支部にて2日目午前の実習課題を受け取る
- 5-18 レグラム周辺にて2日目午前の実習課題をこなす
- 5-19 8月29日昼、アルゼイド子爵邸にてカイエン公やゼノ、レオニダスと出会う
- 5-20 遊撃士協会レグラム支部にて2日目午後の実習課題を受け取る
- 5-21 レグラム周辺にて2日目午後の実習課題をこなす
- 5-22 遊撃士協会レグラム支部にて古城調査の課題を請け負う

✣子供たちの捜索

- 5-23 8月29日夜、リィンら、子供たちの後を追ってローエングリン城に向かう
- 5-24 ローエングリン城の悪霊を撃破し、謎の甲冑騎士の助けを得て子供たちの救出に成功

✣ガレリア要塞の見学

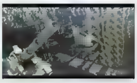
- 5-25 8月30日朝、リィンら、実習先を移すためレグラム駅に移動
- 5-26 8月30日昼、リィンらA班、B班と合流するためケルディック駅に移動
- 5-27 リィン、通過するアイゼングラーフ号に乗ったオズボーン宰相と向かい合う
- 5-28 B班と合流したリィンら「VII組」メンバー、大陸横断鉄道でガレリア要塞へ移動
- 5-29 ナイトハルト教官に導かれ、クレイグ中将率いる第四機甲師団の合同演習を見学
- 5-30 8月31日昼、ナイトハルト教官とサラ教官から特別講義を受ける
- 5-31 通商会議が開かれているクロスベル市でテロリストによる襲撃があったとの報せを聞く
- 5-32 ガレリア要塞にて無人の戦車が暴走する異常事態を目撃
- 5-33 飛来する[illegible]の飛行艇を追い、教官たちと共に列車砲格納庫を目指す

✣列車砲の奪還

- 5-34 リィンら、二手に分かれて帝国解放戦線と戦い、2門の列車砲の両方の起動を止める
- 5-35 帝国解放戦線の幹部たちを取り逃がし、失意のまま特別実習を終える

5-01


5-27


5-34


関連用語解説

[illegible]
かつてリアンヌ・サンドロットと共に戦ったとされる、内戦の英傑たち。アリアンロードの率いる「鉄機隊」と多くの共通点が見られる

モニカ

トールズ士官学院に通う、1年生の平民女子生徒。入学当初はまったく泳げなかったが、ラウラにあこがれて水泳部に入り、泳ぎを教わることで50アージュを泳ぎきれるようになる

湖畔の町レグラム【5-13】
帝国南部、[illegible]の南西部にあるエベル湖畔の町。アルゼイド子爵家が治めており、ラウラの故郷でもある。「霧の町」としても知られ、なんらかの異変によって視界がまともに利かないほどの深い霧に覆われることもある



レグラムの三人娘【5-15】
アルゼイド子爵のひとり娘である「ラウラ・S・アルゼイド」のファンを自称する、レグラムの女の子たち。ラウラを「お姉さま」と呼び慕っており、彼女に近づく男性には敵意をあらわにする



ローエングリン城【5-[illegible]】
エベル湖畔にそびえ立つ、幽玄な古城。かつてドライケルス帝と共に戦ったリアンヌ・サンドロットの居城といわれ、現在はアルゼイド子爵家が管理はしているものの、誰も住んではいない

謎の甲冑騎士【5-24】
ローエングリン城の最上階にてピンチに陥ったリィンたちを助けた、白銀の鎧をまとう女性騎士。その姿はアリアンロードに酷似しているが



アイゼングラーフ号【5-27】
大陸横断鉄道で運用される、エレボニア帝国中央政府の宰相、ギリアス・オズボーンの専用車両。「鋼鉄の伯爵」の通り名は、かつてオズボーンが平民出身初の宰相となるにあたり、ユーゲント皇帝から叙爵した伯爵位に由来している

列車砲【5-[illegible]】
帝国東部のガレリア要塞にある、クロスベル自治州との国境付近に備え付けられた2門の超巨大砲。長大な砲身で80リジュの砲弾を撃ち出し、クロスベル州全土をその射程に収めている

第6章「黒と銀～鋼都動乱～」

✣ 9月の学院生活

6-01	9月15日、トールズ士官学院理事会にて特別実習の今後に関する採決を行う
6-02	9月18日、リィンら、HRにて学院祭の出し物を相談
6-03	放課後、リィン、トリスタ市内にて人々と交流を深める
6-04	9月19日朝、第3学生寮にて課外活動の封筒を受け取る
6-05	トリスタ市内にて9月の課外活動をこなす
6-06	リィンら「VII組」メンバー、旧校舎第6層の調査を行う
6-07	旧校舎第6層にて階層の守護者「エルダーアウリア」を撃破
6-08	9月19日夕方、リィン、トリスタ市内にて人々と交流を深める
6-09	本校舎2階の端末室にて眠っていたトワ会長と会話し、出し物のヒントをもらう
6-10	9月20日、リィンら、会長からもらった記憶結晶を再生し出し物をステージ演奏に決定
6-11	9月22日、実技テストにてサラ教官と戦い、勝利を収める

✣ 黒銀の鋼都

6-12	9月25日、リィンら、学院のグラウンドに集められ巡洋艦「カレイジャス」に乗り込む
6-13	リィンら「VII組」A班、カレイジャスの処女飛行に同乗し実習先のルーレに移動
6-14	実習先のルーレに到着し、アリサの案内のもとRF本社ビルに向かう
6-15	RF(ラインフォルト)本社ビルにてイリーナ会長から特別実習の課題を受け取る
6-16	ルーレ市周辺にて実習課題をこなす
6-17	ルーレ市内にて、鉄道憲兵隊とノルティア領邦軍の対立を目撃
6-18	1日目の特別実習課題を終え、RF本社ビルにあるアリサの実家へ向かう
6-19	9月25日夜、リィン、アリサの実家での食事会後、彼女から改めて家族の事情を聞かされる
6-20	リィンのARCUSに、クレア大尉からの呼び出しがかかる
6-21	リィンとフィー、ルーレ市内のダイニングバーにてクレア大尉と情報交換を行う
6-22	9月26日朝、リィンら、RF本社ビルにて2日目の実習課題を受け取る
6-23	ルーレ市周辺にて2日目の実習課題をこなす

6-09


6-17


6-21


✣ 鉄鉱山の襲撃事件

6-24	9月26日午後、ルーレ市に戻ったリィンら、軍需工場の火災現場に遭遇する
6-25	イリーナ会長からザクセン鉄鉱山がテロリストに占拠されたとの報せを聞く
6-26	アンゼリカやジョルジュと合流し、連絡口に入ってザクセン鉄鉱山に向かう
6-27	人質になった鉱員たちを救出し、クロウが鉱員を送るために離脱する
6-28	鉄鉱山の中継エリアにて帝国解放戦線のヴァルカンと対峙
6-29	ヴァルカンを撃破後、帝国解放戦線のリーダー「C」と対峙
6-30	逃走する帝国解放戦線の飛行艇が、何者かに撃墜される瞬間を目撃
6-31	大混乱に陥る現場にオリヴァルト皇子が現れ、事態を収拾
6-32	9月26日夜、クレア大尉とシャロン、現場に残された大型の導力銃を見て狙撃犯を推察
6-33	9月27日、リィンら A班特別実習を終えてトリスタに戻る

6-24


6-29


6-30


関連用語解説

セレスタン



トールズ士官学院1年の貴族生徒パトリック・T・ハイアームズ、付き従う執事の青年。パトリックが幼少の頃からその世話をし、主従関係ながら兄弟のような間柄でもある

記録結晶&導力映写器【6-10】

映像や音声を丸ごと記録できる小型のクオーツと、それを再生する映写機。作中では前年の学院祭にて、トワたちが披露したライブステージの映像が収められている



黒銀の鋼都ルーレ【6-13】

帝国北部のノルティア州に属し、四大名門のひとつ、ログナー侯爵家が統治する都市。帝国最大の企業「ラインフォルト社」を擁しており、巨大な工場や導力ジェネレータが建ち並ぶ機能的で重厚な町並みが特徴。近年、鉄道憲兵隊の拠点が新たに進出したことで、領邦軍との緊張状態が続いている

ラインフォルト本社ビル【6-14】

巨大重工業会社、ラインフォルトの本社ビル。ルーレ市内の中央部にそびえる、24階建ての巨大建築物であり、最上部の23～24階部分はラインフォルト家の実家となっている

ミント



ルーレ市内で暮らすミントの母親。ミントの性格や料理センスはこの母親から受け継いでおり、独創性の強い料理で訪れる客人を絶句させる腕前の持ち主。マカロフ教官の姉でもある

ザクセン鉄鉱山【6-25】

ルーレ市の北部にある、帝国有数の鉄鉱山。帝国で使用される鉄鉱のほとんどを産出しており、帝国の産業や軍隊を支える屋台骨となっている。軍事上極めて重要なその役割から、ノルティア州の領内にありながらユーゲント皇帝家の所有となっている

飛行艇【6-30】

帝国解放戦線が使用していた高速飛行艇。ラインフォルト社の最新モデルであり、高速性、機動性共に優れた性能を持つ



大型の導力銃【6-32】

帝国解放戦線の飛行艇を撃墜した、高出力の対物狙撃ライフル。帝国内の一般的なメーカーによる製品ではなく、シャロンの分析により「十三工房」製であることが推察されている



幕 間 「帰郷～迷いの果てに～」

✣ユミルの郷への帰郷

幕-01	9月末、リィンら「VII組」メンバー、エレボニア帝都ヘイムダルのバルフレイム宮へと招かれる
幕-02	バルフレイム宮にて貴族派、革新派の重要人物たちと出会う
幕-03	皇帝の計らいで皇族ゆかりの温泉地、ユミルの郷への小旅行に招かれる
幕-04	10月初頭、皇族専用列車に乗り、紅葉の時期のユミルの郷へと向かう
幕-05	リィン[illegible] [illegible]「鳳翼館」に移動
幕-06	リィンら「VII組」メンバー、「鳳翼館」で学院祭のステージ構成の打ち合わせを行う
幕-07	リィン、シュバルツァー男爵邸にて[illegible]と再会する
幕-08	鳳翼館に戻り、 「VII組」メンバーと夕食を楽しむ
幕-09	夜、アンゼリカと話し、休学する彼女から導力バイクを譲り渡される
幕-10	混浴の時間帯に温泉に入り、ラウラやアリサと遭遇し、気絶させられる

✣温泉郷の異変

幕-11	リィンら、露天風呂にて 季節はずれに降る雪を目撃する
幕-12	翌朝、[illegible]ユミルの郷に降る[illegible]を眺める
幕-13	テオ・シュバルツァー男爵から封筒に入れられた謎の実習課題を受け取る
幕-14	[illegible]を探るべく、 ユミル渓谷道に赴く
幕-15	リィン、ユミル渓谷の上流に至る 不思議な文様が[illegible]石碑に触れる
幕-16	突如現れた巨大な氷の魔獣と対峙し、 自らの力を制御することに成功
幕-17	リィンら、異変を引き起こした 怪盗紳士ブルブランと対峙
幕-18	ブルブラン、リィンが自らの意思を示したことにより、おとなしく撤退する
幕-19	シュバルツァー男爵、ユン老師から預かっていた「八葉一刀流」の中伝をリィンに授ける
幕-20	リィンら、異変が止み、もとの姿を取り戻したユミルの郷を後にする

幕-02

幕-06

幕-09


終 章 「士官学院祭、そして——」

✣10月・学院祭準備

終-01	10月21日、リィン、トワ会長から 課外活動の封筒を受け取る
終-02	学院祭の準備を手伝いながら 各種依頼をこなす
終-03	ARCUSでクロウに呼び出され、 ステージ衣装完成の報告を受ける
終-04	衣装を受け取るため、選んだ仲間と共に導力バイクで帝都へ向かう
終-05	衣装を受け取った後、ミスティに変装したヴィータ・クロチルダと出会う

✣士官学院祭・1日目

終-06	10月23日、リィンら、トールズ士官学院で開催された士官学院祭に参加
終-07	リィン、生徒会の手伝いをしながら仲間たちと出し物を楽しむ

終-02

終-05

終-07


関連用語解説

[illegible]【[illegible]01】
帝国北部、ノルティア州の外れにある高原の郷。リィンの故郷であり、シュバルツァー家が領有・管理する温泉地として知られており、それを目当てとする観光客が訪れるほか、皇帝家より直接下賜された「鳳翼館」などの施設を持つ

[illegible]【[illegible]】
ルーレ工科大学で基礎研究が行われていた導力輪車。ジョルジュ・ノームがその研究を引き継ぎ、トールズ士官学院の技術棟の設備を用いて完成させた。作中ではアンゼリカが乗る導力バイクをリィンが受け継ぎ、彼の乗機となる

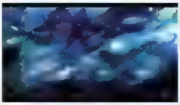


マイケル

トリスタ放送局に勤め、人気ラジオ放送「アーベントタイム」を手がける敏腕ディレクター。かつては帝都の「帝国時報社」に勤めており、規制した報道しかできない時報社から飛び出す形でトリスタ放送局を設立した経緯を持つ

ギガンソーディ
トリスタ近郊に流れる川のヌシで、生存競争を勝ち抜いたソーディの変異体。小型の魚に分類されるソーディが数多の戦闘を経て流域のヌシに成長した姿であり、「奇跡の体現者」とも呼ばれる

[illegible]【[illegible]】
トールズ士官学院で年に一度開催される、学院を挙げての大型イベント。1年生たちが企画、立案して行う出し物を中心に、出店やアトラクションなどを楽しめる。一般参加者の投票により優秀な企画を決定する投票制度が存在することから、日頃から対立している貴族生徒と平民生徒の直接対決の場ともなっている


旧校舎の異変

終-08	10月23日夜、リィンら「VII組」メンバー、謎の音を聞き旧校舎へ向かう
終-09	異変を解決するべく旧校舎の最深部へ向かう
終-10	旧校舎最深部、「ハイナル影ノ領域」にて「ロア・エレボニウス」の試しを突破
終-11	旧校舎最深部の最奥にいた「灰の騎神」ヴァリマールと邂逅

士官学院祭・2日目

終-12	10月24日、リィン、騎神の調査を行うジョルジュに差し入れを持って行く
終-13	学院内の見回りを終え、士官学院正門にて妹のエリゼと再会
終-14	妹のエリゼを連れて士官学院祭を案内する
終-15	10月24日午後、リィンら「VII組」メンバー、出し物のステージ演奏をやり遂げる
終-16	10月24日夜、リィン、後夜祭にてクロウや選んだ仲間との時間を過ごす
終-17	リィンら士官学院生一同、ヴァンダイク学院長からガレリア要塞消滅の報せを聞く

帝国の動乱

終-18	10月30日、リィン、行方がわからなくなったクロウとミリアムを捜索
終-19	旧校舎の最奥にて灰の騎神を眺めるミリアムを発見
終-20	クロウを捜索するが見つからず、導力ラジオを聴くため学院へ戻る
終-21	リィンら「VII組」メンバー、オズボーン宰相の演説をVII組の教室で聴く
終-22	オズボーン宰相、クロスベルへの宣戦布告を行う直前、クロウの銃弾に倒れる
終-23	ヴィータ・クロチルダの秘術により、ラジオ中継を通して宰相の暗殺を目撃
終-24	貴族連合、飛行戦艦パンタグリュエルと機甲兵によって瞬く間に帝都を制圧
終-25	ヴィータ、結社の使徒であることを明かし、幻焔計画・第一楽章の開始を告げる
終-26	リィンら、機甲兵部隊がトリスタに迫っている事態を聞き、迎撃に出る決意を固める
終-27	リィンら「VII組」メンバー、機甲兵相手に善戦するも、スカーレット操る隊長機に倒される
終-28	リィン、ヴァリマールの呼び声に応え、彼を召喚する
終-29	リィン、ヴァリマールを操り、スカーレットの操るシュピーゲルを撃破
終-30	リィンらが勝利に沸くなか、「蒼の騎神」オルディーネを操るクロウが登場
終-31	リィン、クロウとの一騎打ちに挑むが、本気を出したクロウの前になす術もなく敗れる
終-32	「VII組」メンバー、倒れたヴァリマールの前に立ちふさがりリィンを守る
終-33	セリーヌ、ヴァリマールに戦場からの離脱を告げる
終-34	リィンの叫び声を残し、灰の騎神ヴァリマールは遠くの地へと飛び去っていく

終-11



終-15



終-22



Fin



関連用語解説

ハイナル影ノ領域【終-10】

トールズ士官学院の旧校舎地下に広がる異空間。地精の手によって造られたといわれており、時間と空間が歪んだ異様な光景が広がっている。領域全体が「灰の騎神」の起動者候補を選抜する「試し」の第一機構となっており、終着点には「最後の試し」であるロア・エレボニウスが待ち受ける



ロア・エレボニウス【終-10】

旧校舎第7層の最奥にて待ち受ける、「灰の騎神」の起動者候補に対する「最後の試し」。黒い影のような姿をしており、頭部の形状は灰の騎神と似通っている。また、試しの際に使用してくる技には、ローエングリン城で遭遇した「ノスフェラトゥ」と類似するものが見られる

灰の騎神ヴァリマール【終-11】

士官学院の旧校舎地下にて眠っていた、搭乗型の人型兵器「騎神」の一体。現代の技術では解析できない謎の金属によって造られており、「ハイナル影ノ領域」と同様に地精の手によるものと推測されている。「試し」を乗り越えたリィンの呼び声に応え、起動者たちに力を貸す



機甲兵【終-24】

貴族連合軍の旗艦パンタグリュエルから降下し、瞬く間に帝都を占領した人型兵器。既存の戦車や装甲車とは比較にならない機動力を持つが、純粋な火力では最新の戦車に劣ることがわかっている

蒼の騎神オルディーネ【終-30】

帝国解放戦線のリーダー「C」としての正体を現したクロウ・アームブラストが駆り、トリスタに侵攻してきた騎神の一体。かつてクロウが故郷であるジュライ特区を離れて各地を放浪していた際に、カイエン公爵のもとに出入りしていたクロチルダと出会い、たったひとりで「試し」を乗り越えてその起動者となった。リィンの操るヴァリマールに対し、圧倒的な実力の差を見せつけこれを撃退する



PLAY BACK STORIES

英雄伝説 閃の軌跡II

トリスタの攻防戦から1カ月後、アイゼンガルド連峰に飛び去ったリィンが目覚めるところから物語が始まる本作。ここから、リィンのクロウを取り戻す冒険が始まる。

序章「帰郷～失意の果てに～」

✣アイゼンガルド連峰

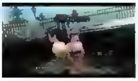
- 序-01 11月29日、リィン、エレボニア帝国北部のアイゼンガルド連峰にて目を覚ます
- 序-02 セリーヌと共にアイゼンガルド連峰を下り、故郷のユミルの郷を目指す
- 序-03 アイゼンガルド連峰のユン老師との修行地にて、突然現れた魔煌兵オルトヘイムと戦う
- 序-04 魔煌兵に苦戦するが、救助に来た遊撃士トヴァルらに助けられる

✣温泉郷ユミル

- 序-05 11月30日、リィン、故郷「温泉郷ユミル」の自室にて目を覚ます
- 序-06 自宅にて、両親から貴族連合に占拠されたトールズ士官学院の話を聞く
- 序-07 療養のため鳳翼館へ訪れ、露天風呂にて妹のエリゼに元気づけられる
- 序-08 リィンら、ユミルの郷にて、魔煌兵が放った不気味な咆哮を聞く

✣ユミル渓谷の探索

- 序-09 リィンら、魔煌兵の襲撃を食い止めるためユミル渓谷の探索に赴く
- 序-10 渓谷道の終点にて魔煌兵と交戦、灰の騎神ヴァリマールの力を借りてこれを撃破する
- 序-11 突然現れた青い鳥グリアノスを介し、結社の第二使徒、ヴィータ・クロチルダと会話
- 序-12 ユミルの郷から鳴り響く銃声を聞き、急いでユミルの郷に戻る
- 序-13 ユミルの郷にて倒れた両親を目撃したリィン、自身の持つ鬼の力をなんとか押さえ込む
- 序-14 再び現れたクロチルダの子守唄によって、郷を襲撃してきた北の猟兵を退ける
- 序-15 エリゼとアルフィン皇女、突如現れたアルティナに誘拐される

序-07

序-10

序-10


第I部「灰色の戦記」

✣新たなる旅立ち

- I-01 12月1日、リィン、「VII組」の仲間たちと再会するため、ユミルの郷を発つことを決意
- I-02 リィンとトヴァル、ヴァリマールの様子を確かめるためユミル渓谷道へ向かう
- I-03 ヴァリマールの能力により、単独起動者である「VII組」メンバーの居場所を探知
- I-04 古の移動手段「精霊の道」を利用し、最も近い探知先のケルディックへ向かう

✣ケルディックの探索

- I-05 リィンら、精霊の道によりケルディック近郊のルナリア自然公園に到着
- I-06 ケルディックへ向かう道中、トリスタ方面に敷かれた厳重な検問を確認
- I-07 ケルディックにて、実家に戻っていた士官学院生・ベッキーと再会
- I-08 大市にて、酔った領邦軍に絡まれるロジーヌと再会。トヴァルの機転でその場を切り抜ける
- I-09 市内にて、少年に押し売りされた新聞からチェスを思わせる暗号文を発見
- I-10 暗号を解読し、その指し示す東ケルディック街道の風車小屋を訪れる
- I-11 風車小屋内にて、ケルディック周辺に潜伏していたマキアスと再会
- I-12 ケルディックに戻り、協力者であるオットー元締めにマキアスとの合流を報告
- I-13 元締めから依頼を受け取り、特別実習日のように依頼をこなしていく
- I-14 風車小屋に戻り、同じく潜伏していたエリオット、フィーと連絡をとる

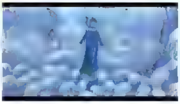
関連用語解説

アイゼンガルド連峰【序-01】
帝国北部、ノルド高原との国境地帯に広がる連峰地帯。リィンの故郷であるユミルの郷ともほど近く、かつて彼がユン老師と共に「八葉一刀流」の修行を行った地でもある。

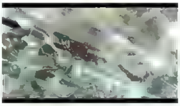
ユン老師【序-03】
武門の世界でその名を知られている剣技、八葉一刀流の創始者。ユミルの郷には古くから訪れており、幼少のリィンに修行をつけ、現在までに八葉一刀流の中伝を与えている

魔煌兵【序-03】
アイゼンガルド連峰に突然現れた、人型の魔物。帝国の内乱に呼応するかのように、各地で目撃されるようになる。体内に納められた核（ケルン）を破壊しない限り、何度でも復活する

グリアノス【序-11】
深淵の魔女、ヴィータ・クロチルダが連れている鳥型の使い魔。クロチルダのの秘術を媒介して遠方に映像を届けたり、巨大化して守護獣へ姿を変えることができる



精霊の道【I-04】
離れた場所へ一瞬で移動することができる、古の移動手段。多大な霊力を用いてゲートを開き、七耀脈の流れに沿って移動を行う。ゲートは精霊信仰の名残が強く残る場所にしか開けない



ルナリア自然公園【I-05】
ケルディック北西部に位置する、広大なヴェスティア大森林の一角を公園として管理している自然公園。森林の奥深くには「ヌシ」と呼ばれる巨大な魔獣の縄張りが存在する。精霊信仰の名残が色濃く残っており、「精霊の道」の出口として利用することもできる

ベッキー【I-07】

トールズ士官学院1年の平民生徒。ケルディック出身で、学院が占拠されたあとは実家に落ち延びていた。商人の家系で、自身も学院祭において屋台を経営することで大きな利益を計上していた

ロジーヌ【I-08】

トールズ士官学院1年の平民生徒。七耀教会の敬虔な信徒であり、学院が占拠されるまではトリスタ礼拝堂でシスター見習いをしていた。ベッキーと同様、ケルディックまで落ち延びており、現地の礼拝堂にて様々な手伝いをしている

ガレリア要塞へ

Ⅰ-15 リィンとマキアス、双龍橋手前のポイントDにてエリオット、フィーと落ち合う

Ⅰ-16 リィンら、ガレリア要塞方面に陣を張る「第四機甲師団」との接触を目指す

Ⅰ-17 「大陸横断鉄道」の線路を通って検問を突破するため、待合所で聞き込みを行う

Ⅰ-18 フードをかぶった謎の男に導かれ、線路へと続く通気用のダクトを通る

Ⅰ-19 線路をたどって双龍橋内部を進み、裏道である「ガレリア間道」へ到着

Ⅰ-20 間道を進む途中で上位属性の働く不可思議な遺跡、「地霊窟」を発見、探索を行う

Ⅰ-21 リィン、奥の扉を守っていた魔獣を倒した際に不思議な幻覚のようなものを見る

Ⅰ-22 リィンら、ガレリア間道に戻って道を進み、ガレリア要塞にたどり着く

Ⅰ-23 待ち受けていた「西風の旅団」のメンバー、ゼノ、レオニダスと戦う

Ⅰ-24 リィン、さらに現れた領邦軍の部隊に対抗すべく、ヴァリマールを呼び出して交戦

Ⅰ-25 「第四機甲師団」と「鉄道憲兵隊」のクレア大尉の加勢により、猟兵や領邦軍が撤退

Ⅰ-26 リィンら、内戦における自分たちの立ち位置を見つけるべく、さらなる仲間集めを決意

Ⅰ-27 協力を申し出たクレア大尉と合流し、「精霊の道」でユミルの郷に帰還する

Ⅰ-12


Ⅰ-18


Ⅰ-23


ユミルでの休息①

Ⅰ-28 12月4日、リィン、ヴァリマールの霊力回復を待つ間、ユミルの郷にて仲間たちと過ごす

Ⅰ-29 12月5日、リィンら「Ⅶ組」メンバーと協力者、次の目的地「ノルド高原」へと向かう

ノルド高原の探索

Ⅰ-30 高原南部の石柱群に着いたリィンら、ゼクス中将と再会するためゼンダー門へ向かう

Ⅰ-31 高原を移動中、貴族連合の部隊と交戦するゼクス中将の「第三機甲師団」を目撃

Ⅰ-32 ゼンダー門にてゼクス中将と会い、情報交換してノルドの集落へ向かう

Ⅰ-33 移動した集落跡にて猟兵団の待ち伏せを受け、救援に来たガイウスと合流

Ⅰ-34 リィンら、ガイウスと共にノルドの民の避難先であるラクリマ湖畔へ移動

Ⅰ-35 ガイウスと共に避難していたアリサやミリアムと合流するため、高原北東部へと向かう

Ⅰ-36 巨大な幻獣と戦闘中のアリサとミリアムを目撃、救援に入る

Ⅰ-37 アリサの祖父・グエン老人と合流し、全員でラクリマ湖畔に戻る

監視塔への潜入

Ⅰ-38 リィンら、導力通信の不調の原因を解決するため、監視塔の屋上を目指す

Ⅰ-39 高原北東部にて不可思議な遺跡、「風霊窟」を発見する

Ⅰ-40 リィン、風霊窟の奥にて地霊窟と同じように不思議な幻覚を見る

Ⅰ-41 リィンら、高原南部の高台から、崖を伝って貴族連合の占領する監視塔に潜入する

Ⅰ-42 猟兵団「ニーズヘッグ」の防衛線を突破し、導力通信妨害装置のある監視塔の屋上に到着

Ⅰ-43 屋上にて、結社の執行者「ブルブラン」と、黒衣の少女アルティナと遭遇する

Ⅰ-44 ブルブランの奇術によって窮地に陥るも、シャロンの助けにより突破

Ⅰ-45 威力偵察から戻ってきた貴族連合の部隊に対し、ヴァリマールを呼んで形勢を逆転

Ⅰ-46 同行するというシャロンを伴い、ノルド高原を後にする

Ⅰ-47 ユミルの郷に戻ったリィン、仲間たちから父テオが目を覚ましたことを聞く

Ⅰ-33


Ⅰ-36


Ⅰ-43


関連用語解説

双龍橋【Ⅰ-15】

帝国東部にある、レグルス河の2つの支流に架かる巨大な双子橋。大陸横断鉄道とケルディック街道が交わる地点となっており、軍事上極めて重要な意味合いを持つ拠点であるため、平時は精鋭である第四機甲師団が常駐している。内戦に際して貴族連合に占拠され、ガレリア要塞方面への移動ができないよう、解放されるまで厳重な検問が敷かれていた

大陸横断鉄道【Ⅰ-17】

エレボニア帝国全土や近隣のクロスベル自治州、さらにはカルバード共和国方面まで路線を延ばしている、西ゼムリア大陸最大級の鉄道路線。鉄血宰相ギリアス・オズボーンにより10年前から急速に整備が進み、帝国内の主要都市間の移動や人員輸送を可能としている帝国の大動脈である

地霊窟【Ⅰ-20】

双龍橋とガレリア要塞を結ぶガレリア間道の外れで、リィンたちが発見した遺跡。内部では上位属性が働いており、深部にて現れた魔獣を撃破した際、リィンの脳内にドライケルス帝の記憶が流れ込むという謎の現象が起こった

ゼンダー門【Ⅰ-32】

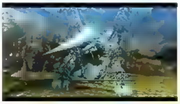
帝国北部にある、帝国領とノルド高原の境界にある要塞。帝国とノルドの民は良好な関係を築いているため、近年はこれといった争いも起こらない平和な地であった。しかし、高名なゼクス中将と彼の率いる第三機甲師団が駐屯しているため、貴族連合からは強く警戒されており、内戦の勃発後はノルド高原を舞台に貴族連合の機甲兵団と第三機甲師団の戦車部隊との間の小競り合いが頻発するようになった

ラクリマ湖畔【Ⅰ-34】

ノルド高原の北部にある、ラクリマ湖の周辺地域。高原のなかでは比較的気候が落ち着いた地域になっているため、ラインフォルト社の前会長であるグエン・ラインフォルトが隠居生活を過ごす別荘地のひとつが建っている。内戦の勃発後は、ノルドの集落の人々の一時的な避難場所となった

幻獣【Ⅰ-36】

内戦に呼応するかのように、帝国各地で現れ始めた巨大な魔獣。一部の強力な幻獣は、現在では失われている「ロストアーツ」が封じられた特殊な宝珠を所持している



風霊窟【Ⅰ-39】

ノルド高原の北西部で見つかった遺跡。高原を知り尽くしているはずのガイウスもその存在を知らなかったと話しており、なんらかの超常的な原因により隠匿されていたと考えられる

導力通信妨害装置【Ⅰ-42】

ゼンダー門に駐屯する第三機甲師団の動きを封じるため、高原南部の監視塔を占拠した貴族連合が塔の屋上に備え付けた通信妨害装置。G・シュミット博士が装置の制作に一役買っていることが想定されており、帝国正規軍や一般的な導力通信装置の通信を妨害しつつ、貴族連合が使用している通信のみを利用可能にしている

ユミルでの休息②

I-48 12月8日、リィン、ユミルの郷にて家族や仲間たちと休息日を過ごす

I-49 12月9日、リィンら「VII組」メンバー、残る仲間を集めにレグラムへと向かう

レグラム周辺の探索

I-50 リィンら、精霊の道を通ってレグラムに向かい、エベル街道の外れに到着

I-51 レグラムに到着して遊撃士協会に顔を出し、アルゼイド家の執事クラウスと再会

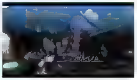
I-52 クラウスから、ラウラ、エマの2人がローエングリン城に向かったことを聞く

I-53 濃霧の出ているエベル湖をボートで進み、ローエングリン城へとたどり着く

I-54 ローエングリン城内にて、幻獣と戦っていたラウラ、エマと合流

I-55 ラウラたちからユーシスがバリアハートに向かったという情報を聞く

I-48


I-54


I-55


翡翠の公都への潜入

I-56 リィンら、貴族連合の飛行艦から降りてきたオーレリア将軍、ウォレス准将と出会う

I-57 ユーシスと合流するためバリアハートに向かう途中、水霊窟を発見

I-58 リィン、水霊窟の奥で幻覚を見る。エマから獅子心皇帝の記憶かもしれないと聞く

I-59 リィンら、エマの使う魔女の術を利用して見張りをやり過ごし、バリアハート市内に潜入

I-60 職人通りにてマレットと出会い、領邦軍の指揮をとっているというユーシスの情報を聞く

I-61 捜索に行き詰っていると、町の子供たちから伝言を受け取る

I-62 レストランのオーナー、空港の整備員と伝言を辿り、定期飛行船の3階ラウンジに移動

I-63 ラウンジにてユーシスと再会。しかし彼からは決別を告げられる

I-64 ユーシス、自身の迷いを見抜いたリィンに対し、1対1の勝負を持ちかける

I-65 ユーシス、リィンとの決闘に敗れ、アルバレア家を離れVII組に戻ることを決意する

I-66 リィンら、突如現れた結社の面々、神速のデュバリィや「劫炎」のマクバーンと戦う

I-67 「劫炎」の力の前にピンチに陥るリィンらに対し、サラ教官が助太刀に現れる

I-68 一触即発のなか、アルバレア公の機甲兵部隊が来たため、結社の面々は撤収

I-69 リィン、ヴァリマールを呼び機甲兵部隊を撃破。合流したサラ教官と共にユミルの郷へと戻る

ユミルでの休息③

I-70 クロウ以外の「VII組」メンバーが揃う。リィン、鳳翼館にて絆を深めた仲間と会話

I-71 12月12日、ユミルの郷にて仲間たちと絆を深める

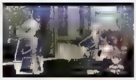
I-72 午後、リィンら「VII組」メンバー、鳳翼館にて今後のことを話し合う

I-73 突如ヴィータの声が響くと共に、貴族連合の旗艦「パンタグリュエル」が飛来

I-74 ルーファスやクロウと戦うが、圧倒的な実力差に成す術なく倒れる

I-75 リィン、カイエン公の招待に応じることで、ユミルの郷や仲間たちを守る

I-56


I-59


I-64


I-67


I-74


I-75


関連用語解説

エベル街道【I-50】
湖畔の町レグラムと翡翠の公都バリアハートを繋ぐ街道。幽玄な街道で、深い霧が出ると周囲の視界が著しく悪くなる

飛行艦ハルクルーサ【I-56】
貴族連合の一員、ラマール領邦軍に所属する軍用飛行艦。オーレリア将軍とウォレス准将を乗せ、レグラムの地に降り立った。フロート機構が取り付けられており、水上に停泊することができる



オーレリア将軍【I-56】

ラマール領邦軍の総司令を務める女性武官。領邦軍きっての猛将として知られており「黄金の羅刹」の二つ名を持つ。帝国2大剣術の「ヴァンダール流」と「アルゼイド流」の双方を修めている

ウォレス准将【I-56】

サザーラント領邦軍の司令を務める、長身で褐色の肌の男性。獅子戦役の際にドライケルス帝と共に立ち上がったノルドの民の血を引いており、ノルド流の槍術を駆使する。二つ名は「黒旋風」

水霊窟【I-57】
エベル街道の外れで発見された遺跡。風霊窟と同じく、レグラムを故郷とするラウラですらその存在を認識していなかった。階層の深部において強大な魔獣と相対するなど、トールズ士官学院の旧校舎地下と同じような仕組みになっている

子供たち【I-61】
ユーシスの所在に関する伝言を伝えてきた、バリアハートで暮らす平民の子供。アネットとラビィ。心無い貴族たちにいじめられていたところをユーシスに助けられ、以降も面倒見のよい彼に懐いている。

鳳翼館【I-70】
ユミルの郷に建てられた、露天風呂や内湯の併設された記念館。ユーゲント皇帝家と親交のあるシュバルツァー家に対し、皇帝直々に下賜されたもの



貴族連合【I-73】
「革新派」の筆頭であるオズボーン宰相の打倒を目的に、帝国内に強い影響力を持つ大貴族「四大名門」を中心として構成された連合軍。各地の領邦軍を主体に、「帝国解放戦線」などのテロリストや雇い入れられた猟兵「西風の旅団」、帝国各地で暗躍する結社「身喰らう蛇」の構成員などからなる

幕間 「白銀の巨船」

パンタグリュエル

幕-01 12月13日、リィン、パンタグリュエル内にてクロウ[illegible]話を聞く

幕-02 パンタグリュエル内を探索し、貴族連合の協力者たちと会話

幕-03 艦内の[illegible]を訪れ、軟禁されていたアルフィン皇女と再会

戦艦からの脱出

幕-04 リィン、アルフィン皇女を連れて戦艦を脱出することを決意

幕-05 リィンら、空いた客室の通気孔を通って貴賓区画を脱出

幕-06 見張りの領邦軍兵士たちを倒しながら進むが、怪盗紳士ブルブランらに先回りされる

幕-07 リィン、鬼の力を解放し、アルフィン皇女を抱えてヴァリマールの所までたどり着く

幕-08 クロウとの一騎打ちを制するか、鬼の力を使い果たしピンチに陥る

幕-09 追撃者たちが迫るなか、オリヴァルト皇子と仲間たちがカレイジャスで救援に現れる

幕-10 リィン、Ⅶ組メンバー[illegible]を取り戻すことを誓い、紅き翼でその場を離脱する

幕-02



幕-07



幕-10



第Ⅱ部 「紅き翼～目覚める獅子たち～」

紅き翼の遊撃活動①

Ⅱ-01 12月14日、リィンら士官学院生、オリヴァルト皇子からカレイジャスを託される

Ⅱ-02 リィンら「Ⅶ組」メンバー、学生たちを集めながら各地の問題を解決

Ⅱ-03 ガイウスと共にノルド高原に現れた魔煌兵を撃破

Ⅱ-04 トワ会長から連絡を受けカレイジャスに帰還

Ⅱ-05 エリオットの姉フィオナがクロイツェン領邦軍に人質に取られたという情報を聞く

双龍橋の人質の救出

Ⅱ-06 12月17日、リィンら士官学院生、フィオナを救うため双龍橋に到着

Ⅱ-07 リィン、ヴァリマールと共に機甲兵を撃破し、仲間たちと共に砦の内部に潜入

Ⅱ-08 リィンら、侵入した砦の司令室にて、人質に取られたフィオナを発見する

Ⅱ-09 待ち受けていた司令官にけしかけられた人型の軍用魔獣を撃破

Ⅱ-10 潜入していたナイトハルト教官、司令官が続けて仕掛けてきた軍用魔獣を撃破

Ⅱ-11 リィンら、第四機甲師団、双龍橋の占拠に成功。領邦軍がケリアハイト方面まで撤退する

Ⅱ-12 ナイトハルト少佐から、砦への潜入を手引きしたフードの男の話を聞く

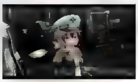
ケルディック寄航日

Ⅱ-13 12月18日、リィン、解放されたケルディックにて仲間たちと過ごす

Ⅱ-14 ケルディックに避難していたベッキーと会話、カレイジャスへ迎え入れる

Ⅱ-15 怪しいフードの男と再会。その正体がトマス教官だったことを知る

Ⅱ-01



Ⅱ-08



Ⅱ-14



[illegible]

[illegible]

帝国西部にある沿岸都市。かつては「ジュライ市国」と呼ばれる都市国家であったが、8年前、ノーザンブリア大公国の塩の杭事件の余波を受けて財政が悪化。そこに帝国政府が付け入る形で併合を果たした

[illegible]

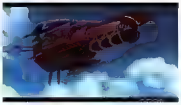
クロウの故郷であったジュライ市国のソウルフード。フライにした白身魚をパンで挟み、タルタルソースで味つけをした定番の軽食

[illegible]

リィンが幼少期に魔獣に襲われるエリゼを助けるために発揮した謎の力。幼いリィンが巨大な魔獣を打ち倒すほどの強力なものであるため、リィン自身がこれを恐れていた。アルフィン皇女との会話で自分が周りの人間から助けられていたことに気づき、自らの能力として制御することに成功する

[illegible] 巡洋艦カレイジャス [illegible]

リベール王国の象徴ともいえる高速巡洋艦「アルセイユ」の2番艦で、オリヴァルト皇子が所持する巡洋艦。リベール王国のZCF（ツァイス中央工房）と帝国のラインフォルト社が協力して開発にあたり、アルセイユの2倍ほどのサイズで完成した



[illegible]

ガイウスが友人としている、ノルド高原で共に育った鷹。アルセイユの甲板に留まる形で乗り込み、帝国東部を巡回しているガイウスたちと行動を共にした



[illegible]



トールズ士官学院2年の平民生徒で、美術部の部長。人付き合いに興味がなく、ひたすら趣味の石[illegible]に熱中している。石切り場に描かれていた壁画から、ヴァリマールに装着するEXオーブの製造方法を把握。ヴァリマールのパワーアップに貢献する

紅き翼の遊撃活動②

Ⅱ-16 リィンら士官学院生、改めて各地での活動を再開。オリヴァルト皇子からの依頼をこなしていく

Ⅱ-17 各地の依頼をこなしてカレイジャスに戻ると、アンゼリカからの通信が入る

Ⅱ-18 アンゼリカやイリーナの安全を確保するため、ルーレへの潜入を決意

Ⅱ-19 12月21日
ルーレ市への潜入方法をグレン老人に相談

黒銀の鋼都への潜入

Ⅱ-20 リィンらⅦ組メンバー、ユミル渓谷の山麓からボートで下川を下り、ルーレ付近に到着

Ⅱ-21 見張りの領邦軍兵士の助け舟もあり、無事ルーレ市内へ潜入

Ⅱ-22 ルーレ市内を調査中、大聖堂にて見慣れない新人シスターを見かける

Ⅱ-23 アリサの友人ユーナの連絡を受け、西口にあるドヴァンス食堂へ向かう

Ⅱ-24 ドヴァンス食堂にて、シスターに変装していたアンゼリカと合流

Ⅱ-25 アンゼリカから、イリーナの軟禁先がザクセン鉄鉱山のアイゼングラーフ号内であると聞く

Ⅱ-26 個人的に父親のログナー侯爵とケリをつけようとするアンゼリカに協力

Ⅱ-27 軟禁されているイリーナを救出するため、ザクセン鉄鉱山へ向かう

Ⅱ-28 鉄鉱山を占拠する猟兵団「ニーズヘッグ」を撃破し、鉱員たちを救出

Ⅱ-29 緊急発進するアイゼングラーフ号に飛び乗り、イリーナのもとへ向かう

Ⅱ-30 猟兵団のリーダーにイリーナを人質に取られるが、シャロンの助けにより救出

Ⅱ-31 イリーナとは別行動をとり、RF本社の地下貨物列車ホームからビル内に潜入

Ⅱ-32 ハイデル取締役にけしかけられた「レジェネンコフ零式」を撃破、本社の奪還に成功

Ⅱ-33 アンゼリカと共にログナー侯爵との決戦場所である士竜閣へと向かう

Ⅱ-34 領邦軍兵士たちが見守るなか、アンゼリカとログナー侯による親子喧嘩が幕を開ける

Ⅱ-35 アンゼリカが勝利を収めた親子喧嘩に対し、帝国解放戦線のヴァルカンが割って入る

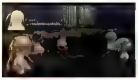
Ⅱ-36 リィン、ヴァリマールと共にゴライアスを撃破。ヴァルカンはこの戦いで命を落とす

Ⅱ-37 ログナー侯、貴族連合からの離脱を宣言、ルーレ市は解放される

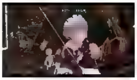
ルーレ寄航日

Ⅱ-38 12月22日、リィン、寄航先のルーレ市にて仲間たちと過ごす

Ⅱ-39 ジョルジュから通信が入り、ルーレ工科大学にてG・シュミット博士と面会

Ⅱ-16


Ⅱ-24


Ⅱ-30


精霊窟の探索①

Ⅱ-40 リィンら、ヴァリマールの武器を作るため、ゼムリアストーン集めを開始する

Ⅱ-41 各地で依頼をこなしながら、ゼムリアストーンの入手のため、精霊窟へ向かう

Ⅱ-42 ひとつ目の精霊窟に向かい、セリーヌの呪文によって「試しの地」への扉を開く

Ⅱ-43 精霊窟の最奥にて「魔煌兵」を撃破し、ゼムリアストーンの巨大な結晶を持ち帰る

Ⅱ-44 ゼムリアストーンの加工の感触を掴むため、カレイジャスの船倉に作業場を作る

Ⅱ-45 ゼムリアストーンの加工により、ヴァリマールの持つ機甲兵用ブレードの強化に成功

Ⅱ-46 トワからの連絡により、ケルディックが領邦軍によって焼き討ちされたとの情報を得る

焼かれた交易町

Ⅱ-47 12月24日、リィンら士官学院生、焼き討ちされたケルディックへと赴く

Ⅱ-48 ケルディックの惨状を見て回り、オットー元締めが亡くなったことを知る

Ⅱ-49 カレイジャスに戻って話し合いをしているさなか、貴族連合の飛行艦から通信が入る

Ⅱ-50 ユーシスの兄ルーファスから、今回の件はアルバレア公の独断であることを聞く

Ⅱ-51 ユーシス、自分の父親であるアルバレア公を拘束する覚悟を決める

関連用語解説

ユーナ【Ⅱ-23】
ルーレ市の下層にある「ドヴァンス食堂」の看板娘で、アリサの古くからの友人。シスターに扮してリィンたちとの接触を図ったアンゼリカに協力し、一行をドヴァンス食堂に呼び出す

ハイデル・ログナー【Ⅱ-32】

ラインフォルト社第一製作部の取締役。ログナー侯爵の弟であり、アンゼリカの叔父にあたる。イリーナ会長を軟禁してラインフォルト社の実権を握るが、リィンたちの手により解放されたイリーナ会長に叩きのめされる

レジェネンコフ零式【Ⅱ-32】
ハイデル取締役が自身の警護のため配備していた人型の機械兵。「零の軌跡」にもマルコーニ会長の護衛として「レジェネンコフ」の名を持つ機械兵が登場しており、同型機と目される。風の剣聖アリオス・マクレインのデータを入力した機体とされているが、その強さまでを再現するには至らなかった



ゴライアス【Ⅱ-36】
帝国解放戦線の幹部のひとり、ヴァルカンが搭乗する機甲兵。人型重装甲の機体で、ヴァルカン自身と同じように、重火器を中心とした戦術を駆使する



G・シュミット【Ⅱ-39】

導力技術を発明したエプスタイン博士の、3人の高弟のひとり。研究に没頭すると周りが見えなくなる偏屈な老人だが、かつての弟子のひとりであるジョルジュの願いを聞き入れ、ヴァリマールが使用する武器デバイスの作成に協力する

ゼムリアストーン【Ⅱ-40】
何ものにも劣らない超硬度を誇る未知の金属。欠片の形ですら出回ることがめったにない非常に希少な金属だが、各地の精霊窟の最奥にて、長い年月をかけて生成されていることが判明する

試しの地【Ⅱ-42】
精霊窟の奥にある扉の、さらにその先にある階層。手前のエリアより遥かに強力な魔獣が徘徊しており、さらに最奥部には「魔煌兵」が待ち受けている

ケルディックの惨状【Ⅱ-48】
クロイツェン州の領主、アルバレア公の指示によって焼き討ちされた、本来彼が守るべき存在であるはずの交易町ケルディック。直接的な住民の虐殺などは目的としていなかったようだが、建物の倒壊に巻き込まれるなどして死者、重傷者が多数発生した。大市の元締めであるオットーが、これにより亡くなっている

アルバレア公の拘束

- Ⅱ-52 12月25日、リィンら士官学院生、正規軍との連携を取り付けオーロックス砦へ向かう
- Ⅱ-53 第四機甲師団と鉄道憲兵隊の連携により手薄となったオーロックス砦を急襲
- Ⅱ-54 リィン、待ち構えていた帝国解放戦線のスカーレットをヴァリマールで撃破
- Ⅱ-55 ヴァルカンと同じように死を選ぼうとするスカーレットを、ヴァリマールで救う
- Ⅱ-56 スカーレットの身を案じて現れたクロウと、グリアノスを通じて会話
- Ⅱ-57 先行していた仲間たちを追って砦の内部へ進む
- Ⅱ-58 サラ教官、覚醒することでかつての仲間である「北の猟兵」たちを圧倒
- Ⅱ-59 アルバレア公を追い詰めたリィンら、結社のデュバリィ、マクバーンと対峙
- Ⅱ-60 マクバーンは早々に立ち去るが、デュバリィが結社の人形兵器と共に立ちふさがる
- Ⅱ-61 ユーシス、貴族連合に見放されたアルバレア公を自らの手で拘束する

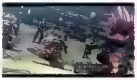
バリアハート寄航日

- Ⅱ-62 12月26日、リィン、解放したバリアハートにて仲間たちと過ごす
- Ⅱ-63 バリアハート市内のアルバレア公爵家にて、ユーシスやスカーレットと話す
- Ⅱ-64 トワ会長とアンゼリカに会い、クロスベル方面に起こった異変を知らされる
- Ⅱ-65 リィンら士官学院生、クロスベルに出現した「碧い大樹」を目撃する

Ⅱ-55



Ⅱ-58



Ⅱ-61



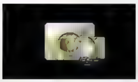
精霊窟の探索②

- Ⅱ-66 リィンらⅦ組メンバー、各地の情報収集や精霊窟の探索を進める
- Ⅱ-67 2つ目と3つ目の精霊窟から、ゼムリアストーンの結晶を回収
- Ⅱ-68 1つ目の精霊窟の最奥部にて、グリアノスとクロチルダの幻影が現れる
- Ⅱ-69 リィンらⅦ組メンバー、クロチルダの秘術により獅子戦役の記憶を見せられる
- Ⅱ-70 エマ、起動者を導く「魔女の眷属」の役割を知らされるも仲間たちと戦い抜くことを決意
- Ⅱ-71 リィンら、クロチルダの「歌」により巨大化したグリアノスを撃破
- Ⅱ-72 全てのゼムリアストーンを回収し、カレイジャス内の作業環境を整える
- Ⅱ-73 G・シュミット博士をカレイジャスへと招き、ヴァリマールの太刀の製作が開始される
- Ⅱ-74 クレア大尉から連絡が入り、トリスタの解放作戦が計画されていることを知る
- Ⅱ-75 リィンら士官学院生、士官学院の奪還作戦を引き受ける

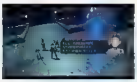
士官学院奪還作戦

- Ⅱ-76 12月30日、リィンら士官学院生、トリスタの解放作戦を決行
- Ⅱ-77 リィン、貴族連合軍の機甲兵を、試作品の太刀を装備したヴァリマールで撃破
- Ⅱ-78 リィン率いるA班、トリスタの東門から市内に進入、町の人々から温かく迎えられる
- Ⅱ-79 正門から士官学院に突入したA班、パトリックたち貴族生徒の「騎士団」と対決
- Ⅱ-80 同時刻、裏門から進入したB班も貴族生徒たちと激突、両班共に勝利を収める
- Ⅱ-81 パトリック、すでに解放していたヴァンダイク学院長が見守るなか、士官学院の結束を誓う

Ⅱ-66



Ⅱ-69



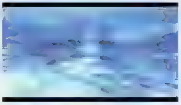
Ⅱ-79



関連用語解説

碧の大樹【Ⅱ-65】

零の至宝・キーアの力により、クロスベル自治州の一角に現れた大樹。その巨大さから帝国からでも各所に目撃できた





[illegible]

演奏で路銀を稼ぎながら帝国各地を放浪している、さすらいの吟遊詩人。交易町ケルディックの惨状に対し、ロジーヌやエリオットたちと協力して音楽の力で人々を元気づける

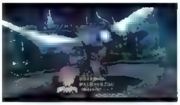


魔女の眷属【Ⅱ-70】

ヘクセンブリード。エレボニア帝国における、一定の周期で歴史が繰り返される仕組みに組み込まれた魔女の一族。彼女たちは同じ歴史が繰り返されるよう帝国内から「起動者」候補を探し出し、騎神の待つ「試し」の場へと導いていく

[illegible]ウラ【Ⅱ-71】

クロチルダの使い魔グリアノスが、秘術「魔徒の鎧（サヴァント・ヴァルス）」により強大化し、守護者となった姿。強大な魔煌兵をも容易に打ち倒すほどの高い戦闘能力を備える



騎士団【Ⅱ-79】

トールズ士官学院が貴族連合に占領された際に、学院の貴族生徒たちによって結成された自警団。ハイアームズ侯爵家のパトリックを筆頭とし、自らの学び舎である士官学院を守るため行動していた。貴族連合の部隊が帝都の防衛へ向かってから即座に、軟禁されていたヴァンダイク学院長ら教官たちを解放。これにより、学院の解放へ来たリィンたちとの対決の末、彼らに協力することを宣言する

終章「ただひたすらに、前へ」

トリスタの夜

- 終-01 12月30日夜、リィンら、正規軍・情報局からの要請を受けカレル離宮の解放に協力することを決断
- 終-02 リィン、明日の作戦決行を前に、トリスタ市内にて仲間たちと過ごす
- 終-03 トリスタ街道東にてヴァリマールと話し、以前の起動者が獅子心皇帝だったことを知る
- 終-04 夜の第3学生寮にて、深い絆を結んだ仲間と過ごす

カレル離宮解放作戦

- 終-05 12月31日、灰の騎神ヴァリマール、完成したゼムリアストーン製の太刀を装備
- 終-06 リィンら「VII組」メンバー、作戦開始前に各地の依頼や心残りを片付ける
- 終-07 リィンら士官学院生、カレイジャスでエリゼたちが幽閉されている「カレル離宮」へ向かう
- 終-08 リィンらA班、近衛兵への対処をB班や2年生の先輩たちに任せカレル離宮内部へ
- 終-09 式典の間にて、皇帝・皇后両陛下とレーグニッツ知事、エリゼと再会
- 終-10 「黒兎」アルティナが立ちふさがり、交戦の末エリゼたちを救い出す
- 終-11 「儀式」のため、カイエン公にセドリック皇太子が連れ去られたことを知る
- 終-12 突然辺り一帯に、ヴィータの歌声による「魔王の凱歌」と呼ばれる禁呪が響き渡る
- 終-13 禁呪により、バルフレイム宮が「煌魔城」へと姿を変えるのを目撃
- 終-14 レーグニッツ知事と駆けつけたクレア大尉に後を任せ、煌魔城へと向かう

煌魔城の探索

- 終-15 リィンら、全員の力と意志を結集し、ヴァリマールで「煌魔城」の結界を突破
- 終-16 結界の突破で霊力を使い果たしたヴァリマールを入口に待機させ、各層を進む
- 終-17 第一層の最奥部にて、待ち受けていたブルブラン、デュバリィと交戦
- 終-18 結社の面々を撃破するも、本気を出したデュバリィに形勢を逆転される
- 終-19 遊撃士トヴァルとオリヴァルト皇子が救援に現れ、この場を任せて先へと進む
- 終-20 第二層の最奥部にて、「西風の旅団」のメンバー、ゼノとレオニダスと会う
- 終-21 フィー、メンバーが散り散りになった理由は「猟兵王」の遺言にあったことを知る
- 終-22 覚悟を示したフィーとリィンら「VII組」メンバー、猟兵たちと戦い彼らを追い込む
- 終-23 本気を出した猟兵たちに気圧されるなか、クレア大尉とシャロンが加勢に現れる
- 終-24 リィンら、猟兵たちから現在の目的を聞き、さらに先へと進む
- 終-25 第三層の最奥部にて、結社最強の執行者「劫炎」のマクバーンと遭遇する
- 終-26 リィンら「VII組」メンバー、総力を結集してマクバーンに立ち向かう
- 終-27 マクバーン、戦いの末、人間の域を遥かに超えた「火焔魔人」としての姿を現す
- 終-28 リィンら、加勢に現れた「光の剣匠」アルゼイド子爵にこの場を任せ、先へ進む
- 終-29 「煌魔城」の最上層、「緋の玉座」にてクロウやクロチルダと再会
- 終-30 クロウ&クロチルダとの決戦を制する
- 終-31 リィン、「蒼の騎神」オルディーネに乗り込んだクロウとヴァリマールで決着をつける
- 終-32 暴走したカイエン公、セドリック皇太子を利用し「儀式」を行う
- 終-33 「緋の騎神」テスタ＝ロッサを核に、「紅き終焉の魔王」が復活
- 終-34 リィンら「VII組」メンバー、クロウ&クロチルダと協力し、総力を結集して「紅き終焉の魔王」と相対
- 終-35 リィンとクロウ、2体の騎神の力を持って「紅き終焉の魔王」を打ち倒し、皇太子を助け出す
- 終-36 クロウ、「紅き終焉の魔王」との戦いの最中で受けた傷により、その命を落とす
- 終-37 直後に現れたルーファスとアルティナ、カイエン公を拘束。クロチルダも行方をくらます
- 終-38 ルーファス、「鉄血の子供たち」の筆頭であったことを明かす
- 終-39 死んだはずの「鉄血宰相」オズボーンが現れ、「鉄血の子供たち」を労う
- 終-40 リィン、オズボーンに詰め寄るが、自身が彼の実子であったことを思い出す
- 終-41 「煌魔城」の異変がもとに戻り、オズボーン、ルーファスらにより内戦の終結が宣言される

終-03



終-27



終-36



関連用語解説

帝国軍情報局【終-01】

帝国内外の諜報、防諜活動を行う帝国正規軍の一部署。「鉄血の子供たち」の一員であるレクター・アランドールやミリアム・オライオンが所属しており、オズボーンの子飼い組織となっている

獅子心皇帝【終-03】

250年ほど前にエレボニア帝国で勃発した内戦「獅子戦役」を終結させた、エレボニア中興の祖と呼ばれる人物ドライケルス・ライゼ・アルノールの二つ名。辺境の地ノルドからわずか17名と共に旗揚げし、各地を回って内戦に苦しむ人々を救い続けた末、槍の聖女リアンヌ・サンドロットをはじめとする数多くの協力者を得る。「善き魔女」の導きにより「灰の騎神」ヴァリマールの起動者となり、オルトロス帝を打ち倒して皇帝に即位。その後は、後の世を築く若者たちを育てるため、トールズ士官学院を設立した

ワルター中将



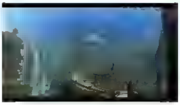
帝国正規軍第五機甲師団の師団長を務める、典型的な帝国軍人。神機「アイオーン」の攻撃によりガレリア要塞と共に消滅し殉職したと思われていたが、列の大樹が消滅した後にその跡地にて発見される

巨人獅子 バルクホルン

星杯騎士団に所属する第八位の守護騎士にして、豊かな口ひげを蓄えた豪快な性格の老人。ノルドの集落に巡回神父として訪れ、ガイウスが暮らす集落の子供たちに日曜学校を開いていた

カレル離宮【終-07】

ユーゲント三世帝など皇帝家の人物が住む離宮。帝都にほど近い立地でありながら豊かな自然に囲まれており、その景観は訪れたものを圧倒する



魔王の凱歌【終-12】

「ルシフェンリート」とも呼ばれる、ヴィータ・クロチルダによる秘術。帝都の中央政府などが入るバルフレイム宮を煌魔城へと変貌させた

煌魔城【終-13】

帝都の中央部にあるバルフレイム宮が、魔王の凱歌によって変貌した緋き魔城。かつて「獅子戦役」の際にも現れたとされ、各地で目覚めた騎神たちの対決の舞台となった。



緋の騎神 テスタ＝ロッサ【終-33】

バルフレイム宮の地下深くに封印されていた騎神の一体。かつて帝都を支配し、辺り一帯を瘴気に侵した「暗黒竜」を討伐した機体だが、その際に暗黒竜によって、「紅き終焉の魔王」を呼び出す媒体となる呪いをかけられる

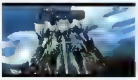
紅き終焉の魔王【終-33】

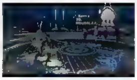
皇帝家の血を引くセドリックによって起動した「緋の騎神」テスタ＝ロッサが核となって顕現した、千の武器を持つ魔神。その身からあふれ出す紅き霊脈により、周囲の生命から霊力を奪う

外伝「クロスベル占領」

✣ 地下区画の探索

- 外-01 七耀暦1205年3月、リィン、灰の騎神を駆りクロスベルに侵攻する共和国軍をけん制
- 外-02 特務支援課のロイドとリーシャ、クロスベル市地下のジオフロントF区画に到着
- 外-03 ロイドら、最深部を目指してジオフロントE区画を進む
- 外-04 E区画の最奥部にて、クロスベルの導力ネットサーバーのバックアップと初期化を開始
- 外-05 データの初期化を阻止しに来たリィン、アルティナと交戦
- 外-06 辛うじてリィンらを退け、サーバー内のデータ初期化に成功
- 外-07 リィン、「灰の騎神」ヴァリマールを呼び出しネットワークサーバーを破壊
- 外-08 ロイドら、バックアップ機器を手にジオフロントを離脱

外-01

外-03

外-05


後日譚「冬の終わり」

✣ 3月の学院生活

- 後-01 3月9日、リィン、クロスベルへの出向からひと月ぶりにトリスタ市内に帰還
- 後-02 3月12日放課後、校内を回って士官学院生たちと会話
- 後-03 ヴァリマールからなんらかの異変の気配を感じ取ったとの報告を受ける
- 後-04 生徒会を通して、最後の自由行動日に生徒会の手伝いをすることをトワ会長に告げる
- 後-05 リィンら「Ⅶ組」メンバー、再び第3学生寮に出向いてきたシャロンと再会
- 後-06 リィン、夜の第3学生寮にて仲間たちと会話。エリゼからの通信を受ける
- 後-07 3月13日、トリスタ市内にて生徒会からの依頼をこなす
- 後-08 リィンとヴァリマール、旧校舎の方向から不思議な気配を感じ取る
- 後-09 リィンら、旧校舎前にてエリゼやトヴァル、アルフィン殿下らと再会
- 後-10 突然旧校舎の[illegible]が鳴り響き、旧校舎全体に異変が起こる

✣ Ⅶ組最後の試練

- 後-11 リィンら「Ⅶ組」メンバーと協力者たち、内部が完全に変化してしまった旧校舎を探索
- 後-12 夢幻回廊の最奥部にて、「大いなる[illegible]の影[illegible]ロア[illegible]ル[illegible]ファリア」の試練を乗り越える
- 後-13 リィンら「Ⅶ組」メンバー、最後の試練を乗り越え[illegible]を訪れる
- 後-14 3月25日、リィン、トリスタ駅にて、士官学院を離れる「Ⅶ組」メンバーを見送る

後-02

後-07

後-11


Fin


関連用語解説

【[illegible]】
クロスベル警察に所属する、上层からの雑多な要件を含んだ幅広い依頼を引き受ける特殊な部署。ロイドなど「零・碧の軌跡」における主要メンバーが所属する。

【ジオフロント[illegible]区画[外-01]】
クロスベル市街地の下に張りめぐらされた広大な地下区画のひとつ。この区画にはクロスベル全体のネットワークを統合管理するサーバーが備え付けられている。



【レイクロード[illegible]】

トールズ士官学院の部活動「釣皇倶楽部」の初代部長、および同名の釣り団体の代表を務めるレイクロード社の御曹司。リィンの同級生であるケネスの兄だが、釣りを道楽として楽しむ弟に対して、釣りを技術を磨く競技の一種として捉えている。

【[illegible]旧[illegible][後-[illegible]]】
ヴァリマールの起動者に対する「試し」を終えたはずの士官学院旧校舎が、なんらかの理由で再び変貌した姿。進入するたびにその外観を変える。

【[illegible][後-12]】
最後の「試し」において現れた「ロア＝エレボニウス」の影にして、最奥[illegible]の存在。リィンを始めとする士官学院生やその協力者たちに対し、真の試しを達成するべく待ち受ける。







Society

軌跡シリーズ10周年記念本 セプト=アーカイブ

組織紹介





身喰らう蛇（ウロボロス）

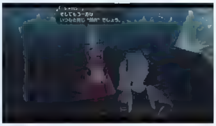
大陸各地で暗躍する謎の超常集団

「軌跡シリーズ」全般において、作中で起こる様々な事件の黒幕となる秘密結社。その存在はほとんど歴史の表舞台に出ることはなく、クロスベル独立宣言において後援者としての立場を明らかにするまで、ごく一部の人間が知るのみとなっていた。

活動…… 世界各地で様々な「事件」に関わる

身喰らう蛇はなんらかの目的のために女神の秘蹟、アーティファクトを収集しており、目的を同じにする七耀教会とは歴史の影で幾度も激突してきた。

その過程において、リベールで起こった導力停止事件や帝国の内戦などに多大な影響を及ぼしている。



様々な事件の裏に潜む「結社」だが、その最終的な目的は一切明らかになっていない。

組織図

結社「身喰らう蛇」はその指導者である「盟主」が絶対的な権威を持っており、蛇の使徒は盟主自身がスカウトすることによって結社の一員となる。盟主の意思を代行すべく様々な計画を運用する蛇の使徒に対し、執行者は各地で行動を起こす実働部隊となっているが、執行者にはあらゆる行動の自由が認められており、単純な上下関係は存在しない。

盟主

- 蛇の使徒 →（心酔）→ 盟主
- 執行者 →（組織のトップ）→ 盟主
- 蛇の使徒 →（実働依頼）→ 執行者
- 執行者 →（協力）→ 蛇の使徒
- 蛇の使徒 →（命令）→ 強化猟兵

執行者

No.0：「道化師」カンパネルラ
No.I：「劫炎」マクバーン
No.II：「剣帝」レオンハルト（故人）
No.VI：「幻惑の鈴」ルシオラ（生死不明）
No.VIII：「痩せ狼」ヴァルター
No.IX：「死線」シャロン・クルーガー
No.X：「怪盗紳士」ブルブラン
No.XIII：「漆黒の牙」ヨシュア・アストレイ
No.XV：「殲滅天使」レン
No.不明：シャーリィ・オルランド

蛇の使徒

判明分のみ
第二柱：「蒼の深淵」ヴィータ・クロチルダ
第三柱：「白面」ゲオルグ・ワイスマン（故人）
マリアベル・クロイス（後任）
第五柱：「破戒」（詳細不明）
第六柱：F・ノバルティス → 十三工房
第七柱：「鋼の聖女」アリアンロード → 鉄機隊

強化猟兵

判明分のみ
第38強化猟兵部隊中隊長：ギルバート・スタイン

十三工房

ローゼンベルク工房
黒の工房※1

鉄機隊

「神速」のデュバリィ
「剛毅」のアイネス
「魔弓」のエンネア

※1 「百日戦役」で結社とギリアス・オズボーンが取引をした際に、その実権を乗っ取られた。

蛇の使徒（アンギス）



「白面」ゲオルグ・ワイスマン（故人）

蛇の使徒の第三柱。盟主の命を受け、リベール王国内にて「福音計画」を遂行。守護騎士ケビンによって「塩の杭」で滅ぼされる。



F・ノバルティス

蛇の使徒の第六柱。導力技術に関する極めて高度な知識と技術力を持つ。



「蒼の深淵」ヴィータ・クロチルダ

帝都にある「帝都歌劇場」にてオペラ歌手を務める「蒼の歌姫」にして、蛇の使徒の第二柱。「幻焔計画」の一端を遂行していた。



「鋼の聖女」アリアンロード

巨大な馬上槍を操る女性騎士にして、結社の第七柱。直接戦闘においては、人の身では勝てないことが決まっているかのような無類の強さを誇る。

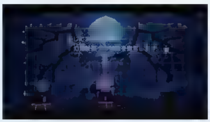


マリアベル・クロイス

ワイスマンがケビン・グラハムに滅ぼされた後、新たな第三柱として迎えられたクロイス家の末裔。

理念…… 「盟主」の意志を代行すべく行動する異能集団

身喰らう蛇の行動理念はすべて盟主に起因しており、カンパネルラが「輝く環」の回収を行った「福音計画」や、エレボニア帝国などで実行中の「幻焔計画」などの計画も、すべて盟主による一元的な命令によって果たされている。



『3rd』で明かされた星辰の間における一幕。「幻焔計画」の始動と使徒への命令が宣告されている。

✣ 執行者 ✣



✣ カンパネルラ

素性などは明らかではない、少年のような容姿を持つ執行者。盟主の名により各地に赴き、福音計画や幻焔計画の「見届け」を行う。

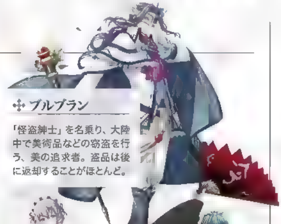
✣ マクバーン

炎を操る異能者にして、執行者のなかで最強の実力を誇る火焔魔人。常に退屈しているようなそぶりを見せる。



✣ ヴァルター

「痩せ狼」の異名を持つ武術の達人。「泰斗流」皆伝の実力を持ち、ジンやキリカの兄弟子にあたる。



✣ ブルブラン

「怪盗紳士」を名乗り、大陸中で美術品などの窃盗を行う、美の追求者。盗品は後に返却することがほとんど。



✣ ヨシュア・アストレイ

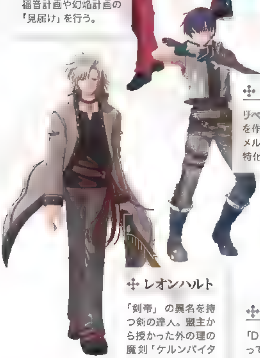
リベールへの宣戦布告の口実を作るために滅ぼされた、ハーメル出身の少年。隠密行動に特化した能力を持つ。

✣ シャロン・クルーガー

無数の鋼線を操って戦う、「死線」の異名を持つ執行者。普段はラインフォルト家のメイドを務めている。

✣ ルシオラ

鈴の音を利用して、五感をも支配する幻術を操る執行者。かつては「ハーヴェイ一座」に所属していた。



✣ レオンハルト

「剣帝」の異名を持つ剣の達人。盟主から授かった外の理の魔剣「ケルンバイター」を振るう。愛称はレーヴェ。



✣ レン

「D∴G教団」から結社によって助け出された少女。大鎌と巨大な人型兵器「パテル＝マテル」を操る。

POINT

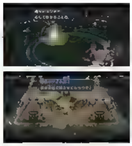
スカウトによる補充も行われる

身喰らう蛇の執行者にはハーメル村の孤児であるヨシュアやD∴G教団から助け出されたレンのように、やむを得ない形で所属した者のほか、盟主からスカウトを受けて所属するものもいる。



✣ シャーリィ・オルランド

✣ 鉄機隊 ✣





✣ デュバリィ

アリアンロードが従える女性騎士のひとり。スピード面ではレオンハルトに匹敵するとされる。

✣ 強化猟兵 ✣





✣ ギルバート・スタイン

元ルーアン市長秘書。傲慢なお調子者で小心者だが、カンパネルラに気に入られ結社の一員となる。

✣ 十三工房 ✣



✣ ヨルグ・ローゼンベルク

ローゼンベルク工房を管理する老人。ノバルティス博士はかつての弟子。

戦力… 各国の軍隊を凌駕する多数の兵器を保有

身喰らう蛇は構成員の多くが極めて高い戦闘能力を持つ以外にも、大型飛行艇「グロリアス」や自律行動の可能な人形兵器などをその戦力として保有。これらの兵器の多くは「十三工房」と呼ばれる各地の工房で生産されており、その技術力は一般的な軍事企業などをはるかに圧倒している。

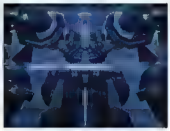


✣《紅の箱舟》グロリアス

✣ 人形兵器たち



✣ ゴルディアス級人形兵器 パテル＝マテル



結社の持ち駒として多彩な局面で運用される人形兵器。人間サイズのものから10アージュを超える搭乗型兵器まで、多数揃っている。

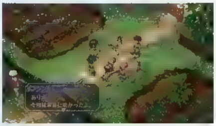
遊撃士協会（ブレイサーギルド）

国境のくびきを越え 地域と民間人の平和を守る 民間団体

民間人の安全を護るため、大陸中の各地に支部を構える民間団体。各支部に所属する遊撃士は協会を通して依頼を受け、問題の解決に当たる。活動資金は依頼料だけではなく、エプスタイン財団をはじめとする協賛者や国家からの寄付でまかなわれている。

理念…… 民間人から依頼を受け地域の平和に貢献

遊撃士協会の理念は地域の平和や民間人の安全を護るという点に集約されており、その実務はペット探しから街道に出没する魔獣退治まで様々。国家権力に対しては不干渉を規約として掲げているが、緊急の要件に対しては超法規的に行動する場合も多い。



魔獣退治は基本ともいえる業務。そのため、遊撃士には一定以上の戦闘能力が求められる。

組織図

遊撃士協会は「レマン自治州」に存在する協会本部によって運営される。ゼムリア大陸中に作られた各地の支部は、民間人からの依頼の窓口や遊撃士たちの活動拠点となっているほか、有事の際には要塞として運用されることもある。このほか、レマン自治州内部には新人遊撃士の育成や認定試験を行う訓練施設などを備えており、それらの運営も行っている。

ロレント支部　ボース支部
ルーアン支部　ツァイス支部
王都グランセル支部　クロスベル支部

（所属）

協会本部 —（運営）→ 各地の支部

（所属）

受付
- アイナ・ホールデン
- ルクラン　ジャン
- キリカ・ロウラン ※6
- エルナン／ミシェル

受付 —（発注）→ 正遊撃士 / 準遊撃士

準遊撃士 —（昇格）→ 正遊撃士

準遊撃士 — 8級～1級準遊撃士
- エステル・ブライト ※6
- ヨシュア・ブライト ※6
- レイス
- ディン
- ロッコ

正遊撃士
- S級遊撃士 ※2 — 「剣聖」カシウス・ブライト ※1
- A級遊撃士 — 「不動」ジン・ヴァセック / クルツ・ナルダン / 「風の剣聖」アリオス・マクレイン ※3 / 「紫電」サラ・バレスタイン ※4
- B級遊撃士 — 「重剣」アガット・クロスナー ※5 / 「銀閃」シェラザード・ハーヴェイ ※5
- C級遊撃士
- D級遊撃士
- E級遊撃士
- F級遊撃士 — アネラス・エルフィート
- G級遊撃士 — エステル・ブライト ※7 / ヨシュア・ブライト ※7
- 階級不明 — トヴァル・ランドナー / カルナ　グラッツ / スコット　ヴェンツェル / リン・エオリア

※1 リベールの異変後に遊撃士を引退し、王国軍に復帰
※2 「S級遊撃士」は高い実力を持ち多大な貢献をしたA級遊撃士に与えられるが、一般には公示されていない
※3 クロスベルの異変に際し、一時引退
※4 帝国ギルド襲撃事件後に事実上引退していたが、トールズ士官学院「VII組」解散後に復帰
※5 『空の軌跡SC』時点
※6 『空の軌跡FC』開始時点
※7 『空の軌跡SC』開始&合流時点

準遊撃士



エステル・ブライト

リベール王国、ロレント市の外れで暮らす太陽のような笑顔を持つ少女。『空の軌跡』においては16歳で、彼女が準遊撃士となるところからストーリーが始まる。



ヨシュア・ブライト

結社「身喰らう蛇」の刺客としてカシウスに相対した際に彼に保護され、ブライト家の養子となった黒髪の青年。エステルと同じく準遊撃士となり、正遊撃士の資格を得るためリベール王国を旅して回ることとなる。

POINT

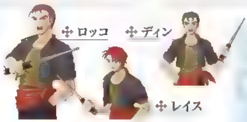
シリーズが進むにつれて成長するエステルたち

エステルとヨシュアはストーリーを通して準遊撃士から正遊撃士へ昇格、その後も国家的な異変を解決してランクを上げていく。

『零の軌跡』でのエステル&ヨシュア

『空の軌跡』から2年後を舞台とする『零の軌跡』では、遊撃士として実績を重ね、若きエースとして成長したエステルらが登場する。





ロッコ　ディン　レイス

ルーアン市を根城にする不良グループ、「レイヴン」の幹部メンバー。『空の軌跡』においてはただのチンピラ集団だったが、ルーアン市において孤児院の放火事件に巻き込まれて以降、更生し遊撃士への道を歩む。レイヴンの元リーダーであるアガットに対しては頭が上がらない。

活動…… 遊撃士資格の認定試験や育成も行う

遊撃士には様々な依頼に応じた対応力が求められるため、遊撃士協会は規約に応じた試験を行って適正を検査したうえで、遊撃士の資格認定を行っている。また遊撃士たちは必要に応じて、協会の訓練場を利用することができる。



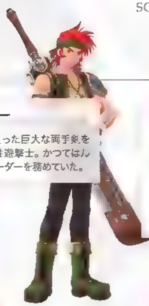
レマン自治州のル＝ロックル訓練場で武術の腕を磨く、エステルとアネラス。

正遊撃士



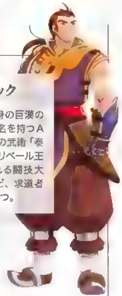
カシウス・ブライト

公式の階級としては記録されない「S級」に分類される遊撃士で、エステルとヨシュアの父親。かつてはリベール王国軍に所属し「百日戦役」などを戦った。リベールのクーデター後、国の再興のため王国軍に復帰。



アガット・クロスナー

「重剣」の異名の通り、背負った巨大な両手剣を振り回す戦闘スタイルの男性遊撃士。かつてはルーアン市で「レイヴン」のリーダーを務めていた。



ジン・ヴァセック

カルバード共和国出身の巨漢の男性で、「不動」の異名を持つA級遊撃士。東方伝来の武術「泰斗流」を修めており、リベール王国には王都で開かれる闘技大会を目的に訪れるなど、求道者としての側面を強く持つ。



シェラザード・ハーヴェイ

「銀閃」の異名を持つ女性遊撃士。かつては捨て子であり、スラム街で盗みなどをして暮らしていたところを旅芸人の「ハーヴェイ一座」に拾われる。一座が解散したのち巡業の際に親交があったブライト家に身を寄せ、カシウスと同じ遊撃士を目指した。



アネラス・エルフィード

リベール王国の新人遊撃士。可愛いものに目がなく、ティータやレンに対して、我を忘れて抱きつくなど突飛な行動も多い。八葉一刀流の伝承者である「剣仙」ユン・カーファイの孫娘で、自身も八葉一刀流の使い手。



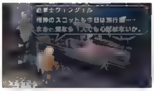
カルナ

リベール王国の女性遊撃士。実力は中堅どころで、クルツやグラッツ、アネラスと共に依頼をこなしていることが多い。



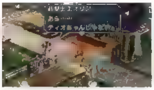
アリオス・マクレイン

クロスベル支部に所属するA級遊撃士だが、その実力の高さから名指しで依頼が舞い込むことが多く、大陸中を飛び回っている。クロスベル独立騒動に際しディーター市長から国防長官に任命され、一時遊撃士を引退した。



スコット&ヴェンツェル

遊撃士協会、クロスベル支部に所属する男性遊撃士。特務支援課に対して厳しい忠告を浴びせるヴェンツェルと、柔和なスコットの2人組。



リン&エオリア

クロスベル支部に所属する女性遊撃士。可愛い物好きのエオリアと武人的なリンという対照的な2人だが、よく一緒に行動している。



クルツ・ナルダン

リベール王国内の遊撃士協会に所属するA級遊撃士。東方出身で、独自の戦技「方術」と槍を駆使する独特の戦術で戦う。実力は高いが、強大な敵に対して損な役回りをさせられることが多い。



グラッツ

リベール王国の中堅遊撃士。自身の戦技（クラフト）に「グラッツスペシャル」など自分の名前をつける茶目っ気を持つ。



サラ・バレスタイン

「トールズ士官学院」の教官を勤める前はエレボニア帝国所属の遊撃士であり、若くしてA級遊撃士の資格を得たエース。トヴァルとは古くから親交があり、『閃の軌跡』の作中においても頻繁に連絡をとり合い、たびたび彼の仕事を手伝っているようだ。



トヴァル・ランドナー

エレボニア帝国、レグラム支部所属の遊撃士。かつては情報屋のミヒュトと組んで「ヤバイ仕事」にも手を染めていたが、足を洗って遊撃士となった。小説「カーネリア」のモデルとなった人物のひとり。

受付



ルグラン

ジャン

アイナ・ホールデン

エルナン

キリカ・ロウラン

ミシェル

各地の遊撃士協会にて、遊撃士たちに仕事の斡旋を行う受付係。受付業務はそれを専門とする人間以外にも、現役の遊撃士自身や引退後の元遊撃士が担当する場合があり、その実力は様々。

七耀教会

空の女神「エイドス」を信仰する最大級の宗教団体

空の女神「エイドス」を信仰する、アルテリア法国に総本山を持つ宗教団体。各地で戦乱が繰り返される暗黒時代において教えを広め、平和を説くことによりこの時代の終焉に貢献した。現代のゼムリア大陸において、もっとも信仰を集めている。

理念…… 土着の信仰を取り入れる寛容さを持つ

七耀教会はエイドスを崇めるいわゆる一神教の宗教だが、ゼムリア大陸にもともと存在した土着の精霊信仰などを排除せず、教義に取り入れるなどして融和を図った。これが功を奏し、現代では大陸全土で広く信望を得るに至っている。



精霊信仰の残るレグラムでは、教会のシスターから精霊へのお供えを作る依頼を受けることも。

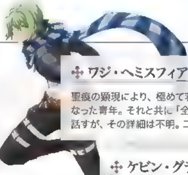
組織図

- 封聖省 ―（対立）― 典礼省
- 封聖省 →（実働部隊）→ 星杯騎士団
- 典礼省 →（不信）→ 星杯騎士団
- 典礼省 →（神父やシスターを派遣）→ 各地の教会・礼拝堂
  - グランセル大聖堂
  - クロスベル大聖堂
  - ハリアハート大聖堂
  - ロレント礼拝堂
  - トリスタ礼拝堂　他多数
- 僧兵庁
- 星杯騎士団
  - 守護騎士 ← 第一位（総長）：「紅耀石」アイン・セルナート／第二位（副長）：「匣使い」／第五位：「千の護手」ケビン・グラハム※1／第八位：「吼天獅子」バルクホルン／第九位：「蒼の聖典」ワジ・ヘミスフィア
  - 正騎士 ← 「千の腕」ルフィナ・アルジェント／アッバス
  - 従騎士 ← リース・アルジェント／スカーレット※2
  - 階級不明 ← ヴァルド・ヴァレス

「典礼省」は各地の教会の管理や神父などの派遣を行う宗教団体としての表向きの活動を司る。それに対し「封聖省」は女神の秘蹟とされるアーティファクトや至宝の収集、管理を目的としており、その活動は表に出ることがない。そのため、典礼省の人間には封聖省への不信をあらわにする者もいる。

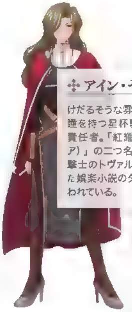
※1　かつては「外法狩り」を名乗っていたが、「リベールの異変」後に改名
※2　従騎士となった後故郷の危機に際して帰国し、星杯騎士団を離反して帝国解放戦線の一員となる

守護騎士



ワジ・ヘミスフィア

聖痕の顕現により、極めて若い年齢で守護騎士となった青年。それと共に「全てを失った」と本人は話すが、その詳細は不明。二つ名は「蒼の聖典」。



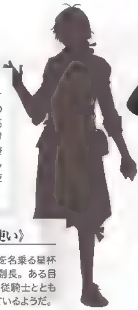
アイン・セルナート

けだるそうな雰囲気と真紅の瞳を持つ星杯騎士団の最高責任者。「紅耀石（カーネリア）」の二つ名は、彼女と遊撃士のトヴァルをモデルにした娯楽小説のタイトルにも使われている。



ケビン・グラハム

怪しげな方言で話す、とても聖職者とは思えない風貌の青年。かつて聖痕が顕現した際に、その力を抑えきれずルフィナ・アルジェントを手に掛けた過去を持つ。二つ名はかつて「外法狩り」を名乗りワイスマンの抹殺任務などを遂行していたが、「影の国」事件の際に自身の過去を乗り越え、「千の護手」に改名。



《匣使い》

「匣使い」を名乗る星杯騎士団の副長。ある目的のため、従騎士とともに活動しているようだ。

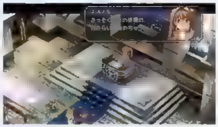
バルクホルン

「吼天獅子」の二つ名を持つ老齢の男性。ノルド高原において日曜学校の授業などを行う巡回神父として行動していた。作中ではガイウスの回想シーンにのみ登場（写真右）。



活動…… 日曜学校による教育レベルの向上に貢献

教会では毎週日曜日に、神父やシスターが地域の子供たちへ、読み書きなどの初等教育を施す「日曜学校」を開いている。教会の授業は貴族・平民を問わず大陸に暮らすほとんどの子供が受けているとされており、ゼムリア大陸全体の教育レベルの向上に貢献している。



遊撃士が教会から依頼され、子供たちに仕事のことを教える先生役を務めることも。

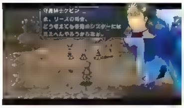
✣ 正騎士 ✣



✣ アッバス

ワジ・ヘミスフィアの従者にして正騎士。外見に似合わず物静かな男性で、ワジに付き従い「テスタメンツ」のメンバーとなっていた頃は、根城としていたバーでバーテンダーをしていた。





脱獄したロイドを迎える星杯騎士の面々。本人たちも言っているが、外見上はとても聖職者とは思えない出で立ちの人間が多い。

✣ ルフィナ・アルジェント

あらゆる手段を駆使して問題を解決することから「千の腕」の異名を持つ正騎士。かつてケビン・グラハムが聖痕を顕現させた際に、その身を挺して聖痕の暴走を抑え、死亡している。

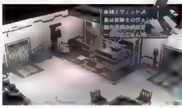
✣ 従騎士 ✣



✣ リース・アルジェント

ルフィナの妹にして、ケビンに付き添う従騎士。ケビンとは幼馴染で長い付き合いのためか、上下関係などはほとんど感じさせない言動を放つ。





✣ メルカバ乗組員

ケビンの持つ飛行艇を操縦する操縦士。彼らも星杯騎士団の従騎士である。

✣ スカーレット

リースと同じ「法剣」を扱う、帝国解放戦線のサブリーダー。以前は敬虔な七耀教会の信徒であり、努力の末星杯騎士団の従騎士となった。

✣ 典礼省 ✣



✣ エラルダ大司教

クロスベル大聖堂において神父を務める老人。封聖省や星杯騎士団に対する不信を口にし、七耀教会内部が決して一枚岩でないことを示唆する。

✣ 各地の神父やシスター

各地の教会や礼拝堂は典礼省が管理を行っており、そこから神父やシスターが派遣される。『零の軌跡』におけるリースのように封聖省のものが密命を帯びて派遣されることもある。



✣ 階級不明 ✣





✣ ヴァルド・ヴァレス

不良グループ、サーベルバイパーの元ヘッド。ワジとの確執を乗り越えて星杯騎士団にスカウトされた後の動向や実績、階級などは語られていないが、『碧の軌跡』のエンドビジュアルにおいて、ワジやアッバスと共にたたずむ彼の姿が描かれている。

戦力　女神の秘蹟「アーティファクト」を兵器に転用

七耀教会は星杯騎士団によって回収されたアーティファクトを転用することで、高速飛行艇「メルカバ」などの極めて高度な兵器を開発、所有している。これらは星杯騎士による極秘任務にのみ使用され、その存在は一般に知られることはない。

✣ メルカバ



アーティファクト「天の車」の駆動部を流用し、エプスタイン財団の協力を持って完成させた超高速の飛行艇。守護騎士の面々に1隻ずつ支給されている。

✣ 塩の杭



触れたものを塩に変える、極めて危険なアーティファクト。ノーザンブリア大公国をわずか3日で滅ぼしたとされ、作中ではケビン・グラハムがこれを用いて、結社のゲオルグ・ワイスマンを打ち倒した。

猟兵団

ミラと引き換えにあらゆる任務を引き受ける戦闘集団

巨額のミラと引き換えに与えられた任務を、それが非合法な行為であっても遂行する戦闘集団。マフィアなどの裏社会や国家権力から極秘に依頼を受けて活動するため、たとえ大々的な戦闘を行ったとしてもその存在が知られることは少ない。



裏社会にその名を知られる2つの猟兵団、「赤い星座」と「西風の旅団」。彼らは異なる依頼主に雇われ、戦場でたびたび衝突している。

勢力図

ミラを代価に戦闘任務を行う傭兵たちのうち、練度が高くより危険性が高い集団が「猟兵団」と呼ばれる。ゼムリア大陸西部においては「西風の旅団」と「赤い星座」の2つが最大級の規模と戦力を有するものとして有名。数年前に両団が激突した際には、両団の団長である「猟兵王」エドガー・クラウゼルと「闘神」バルデル・オルランドが直接対決の末、相討ちとなっている。

- 西風の旅団 ―対立― 赤い星座
- ニーズヘッグ（中堅の猟兵団として活動）
- アルンガルム（壊滅）
- ノーザンブリア大公国 →（元正規軍などが猟兵化）→ 北の猟兵
- 執行者カンパネルラ →（手駒）→ ジェスター猟兵団

戦力…団によってその戦力規模は大きく異なる

猟兵団は大陸各地での任務に対応するため、固定の拠点を持つことはほとんどない。そのため各国の軍隊などとは異なり、戦車などの大型兵器を運用することはまれ。ただし、「赤い星座」が強襲揚陸艇を運用するなど、一部の例外はあるようだ。



「赤い星座」ガレスの持つ大型導力ライフル

例外はあれど、戦術行動のため、個々の猟兵が持つ武装は基本的に携行しやすいものである。

活動…「猟兵の流儀」を重んじる義侠的な一面も

猟兵団は裏社会にその名を知らしめることでさらなる依頼を受けることができるため、任務とは関係ない戦闘行為は行わない。これは民間人を巻き込む任務でも非情にこなし、戦場においては極めて好戦的な「赤い星座」も例外ではない。



ランディが危険なヤツではない、と称するように、心の底から戦闘行為を楽しむシャーリィでさえ、任務と無関係の場面では普通の少女のように振舞う。

赤い星座

大陸西部を中心に活動する、最強クラスの猟兵団。総数300人ほどの団員すべてが一騎当千の実力を持ち、直接戦闘においては結社の戦闘部隊や一国の軍隊をも上回るとされる。



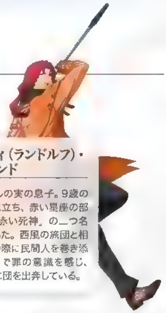
「赤の戦鬼」シグムント・オルランド

闘神バルデルの実弟にして、「赤い星座」の副団長。バルデル亡き赤い星座におけるリーダー的立場にいるが、甥のランディのことを考え団長を名乗ってはいない。



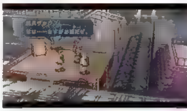
「血染めのシャーリィ」シャーリィ・オルランド

シグムントの娘で、ランディの従妹に当たる。ランディと同じく9歳の頃から戦場に立っていた。戦闘時以外は無邪気で明るい女の子だが、その本質は戦闘狂であり人を殺すことにもためらいがない。



ランディ（ランドルフ）・オルランド

闘神バルデルの実の息子。9歳の頃から戦場に立ち、赤い星座の部隊長として「赤い死神」の二つ名で呼ばれていた。西風の旅団と相対する任務の際に民間人を巻き添えにしたことで罪の意識を感じ、19歳のときに団を出奔している。



ガレス&ザックス

シャーリィのお守りを担当する部隊長のガレスは、大型の導力銃を使う狙撃の名手。ザックスは大剣使いの副隊長で、かつてランディの指揮下にいた。

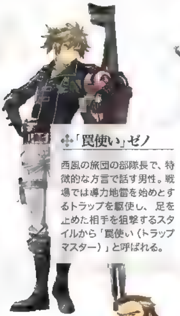
西風の旅団

「赤い星座」と双璧をなす最強クラスの猟兵団。1年前に団長である「猟兵王」エドガーが赤い星座の「闘神」バルデルと相撃ちとなってからは、メンバーがバラバラとなり、個別に活動を続けている。



「西風の妖精（シルフィード）」フィー・クラウゼル

孤児として放浪していたところをエドガーに拾われ、旅団のメンバーから戦場で生き延びる術などを教わってきた少女。10歳のときに実戦を初めて経験し、以降は西風の旅団の一員となった。身軽さを活かした奇襲や隠密行動を得意とする。



「罠使い」ゼノ

西風の旅団の部隊長で、特徴的な方言で話す男性。戦場では導力地雷を始めとするトラップを駆使し、足を止めた相手を狙撃するスタイルから「罠使い（トラップマスター）」と呼ばれる。



「破壊獣」レオニダス

右腕に付けた巨大な得物を振り回して戦う、ドレッドヘアーの巨漢。ゼノと同じく西風の旅団の部隊長で、フィーを残して独自に活動していることには責任を感じている。



「猟兵王」エドガー・クラウゼル

孤児であったフィーを拾い、団に迎え入れた男性。「赤い星座」のバルデルと一騎打ちになり死亡。フィーが猟兵として活動することには当初反対していた。



その他の団員

上の写真でも確認できるが、フィーの回想シーンではゼノやレオニダスのほかにグラマラスな女性も描かれている。

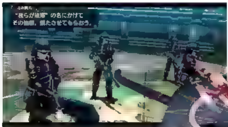


ガルシア・ロッシ

「キリングベア」の異名を持つ。かつて西風の旅団の部隊長だったが、8年前に依頼を受けた際、引き抜きを受けてルバーチェ商会に移籍している。

北の猟兵

ノーザンブリア大公国が塩の杭事件により崩壊した後、貧困にあえぐ民衆を援助するため、正規軍の残党を中心に結成された猟兵団。活動により得たミラは、現ノーザンブリア自治州の運営資金となっている。



貴族連合に雇われ、オーロックス砦を守る猟兵団。その練度は高く、任務を完遂すると素早く撤退していった。



サラ・バレスタイン

ノーザンブリア出身のサラは、かつて大公国が崩壊した際に「北の猟兵」に身を寄せていた。

アルンガルム

帝国解放戦線の幹部「ヴァルカン」が団長を務めていた猟兵団。着実にこなせる任務だけを遂行し、そこそこ名の知られる団となっていた。オズボーンに相対した際、ヴァルカン以外の団員を皆殺しにされ壊滅。



簡単な任務とたかを括って行った任務でギリアス・オズボーンに返り討ちにされ、ヴァルカン以外のメンバーは皆殺しにされた。



ヴァルカン

かつて猟兵団のリーダーを務めていたヴァルカン。豪快な戦闘スタイルに反して団の運用は堅実だったようだ。

ニーズヘッグ

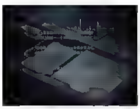
帝国内を中心に活動する、中堅の猟兵団。帝国の内戦において貴族連合に雇われ、領邦軍の手が回らない、小さな拠点の防衛任務などについていた。そのため、リィンら士官学院生の前に幾度も立ちふさがる。



ノルド高原にて、ノルドの民の集落へと向かうリィンたちを待ち伏せしていた集団。リィンらは苦戦を強いられるが、騎馬と共に駆けつけたガイウスの援護により、窮地を脱している。

ジェスター猟兵団

結社の執行者No.0「カンパネルラ」が運用する猟兵団。すでに壊滅したとされているが、カンパネルラ自身が極めて謎の多い人物であるため、その手駒であるこの猟兵団も、いかなる状況にあるかははっきりしない。



『空の軌跡』の作中において語られた「帝都ギルド連続襲撃事件」において、実働部隊となった猟兵団。迎撃に当たったサラからは下位の猟兵団と評されており、壊滅したとされている。

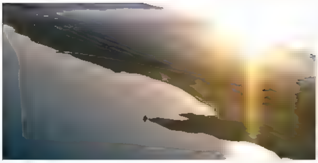


カンパネルラ

リベール王国

風光明媚な自然と最先端の導力技術を併せ持つ湖畔の小国

千年以上の歴史を持つ、西ゼムリア大陸の南部にある湖畔の小国。エレボニア帝国、カルバード共和国の二大国と国境を接していながら、高い導力技術と優れた手腕を持つアリシア女王の外交により、これらの大国と対等の関係を保っている。



ヴァレリア湖畔に突き出るように建築されたグランセル城。その光景は幻想的で、観光地としても人気が高い。

組織図

アリシア・フォン・アウスレーゼ
クローディア・フォン・アウスレーゼ
デュナン・フォン・アウスレーゼ

王族 —直轄→ 王都グランセル

王族 —任命・委託→ 王国軍 / 王国政府

王国軍 — モルガン将軍 / カシウス・ブライト / マクシミリアン・シード / ユリア・シュバルツ

王国軍 → 情報部※1 — アラン・リシャール / カノーネ・アマルティア

王国政府 —統括→ 各市の代表 — クラウス市長 / メイベル市長 / モーリス・ダルモア市長 / マードック工房長

ヴァレリア湖を囲むように5つの地域から構成されるリベール王国は、小国であるためにその軍隊や政府も小規模。貴族制度が十数年前に廃止されているため貴族階級は存在しないが、廃止前からルーアン市の統治を行っていたダルモア家が廃止後も代々の市長に就任するなど、その影響力はいまだ残っている。

※1 『空の軌跡FC』におけるリベール王国内の反乱事件において主体となり、事件の解決後にその責任を取って解散。

王族



アリシア・フォン・アウスレーゼ

リベール王国26代女王。民衆思いの名君として知られ、平和主義を貫きながらも諸外国と渡り合う、巧みな外交手腕を持つ。



クローディア・フォン・アウスレーゼ

アリシア女王の孫娘にして、リベール王国の王太女。身分を隠してクローゼと名乗り、ルーアン市のジェニス王立学院に通っている。孤児院の子供たちを気にかける心優しい少女だが、王太女としての立場に責任と重圧を感じていた。肩に乗せている鳥は白ハヤブサのジーク。



デュナン・フォン・アウスレーゼ

アリシア女王の甥に当たる、王位継承権を持つ中年男性。強欲で浅はかな放蕩者だったが、クローディアやエステルに感化され、次第に王族としての自覚を持つようになっていく。ドーナツが好物。

王族関係者



フィリップ・ルナール

デュナンの執事を務める老齢の男性。かつてはリベール王国軍の親衛隊長を務めており、「鬼の大隊長」と呼ばれる厳格な人物であった。「剣狐」とも呼ばれた剣術の達人でもあり、老いてなおその剣技には衰えを見せず、グランセル城に侵入した4人の執行者とも同時に渡り合っている。

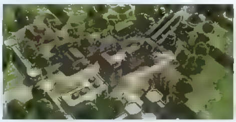


ヒルダ夫人

グランセル城の女官長を務める女性。女王の信頼も厚く、王城に務めるメイドたちを厳しく指導する。フィリップとは幼馴染。

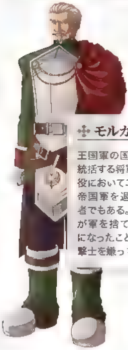
活動… 小国ながらも存在感を放つ技術立国

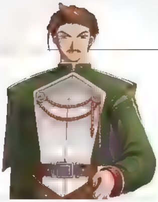
リベール王国の産業は、国内の豊富な七耀脈から産出される七耀石の貿易が主体。また、ラッセル博士が設立したZCFは大陸有数の技術力を持ち、導力製品の輸出でも高い利益を得ている。



良質な七耀石の産地やツァイス市にある「ZCF（ツァイス中央工房）」を擁し、これらから生み出される優秀な導力製品は、大陸全体でみても最高峰の性能を持つとされる。

✣ 王国軍 ✣





✣ モルガン将軍

王国軍の国境師団を統括する将軍。百日戦役においてエレボニア帝国軍を退けた立役者でもある。カシウスが軍を捨てて遊撃士になったことから、遊撃士を嫌っている。

✣ カシウス・ブライト

『空の軌跡SC』以降は軍部に復帰。階級は准将でありモルガン将軍の部下という名目になっているが、将軍の意向により最高司令官の権限が与えられており、リベール王国軍の事実上の統括責任者となっている。



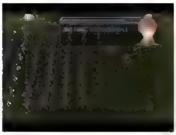
✣ ユリア・シュバルツ

王室親衛隊に所属する独立中隊長で、アルセイユ号の指揮を執る女性。士官学生時代にカシウスから剣を学び、彼を師と仰いでいる。クローディア王太女の直属で、その剣技は後に彼女へと受け継がれている。



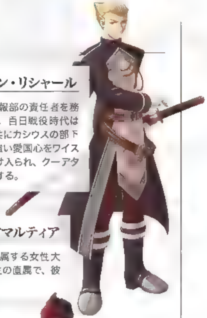
✣ マクシミリアン・シード

リベール王国の総司令部が置かれる、レイストン要塞の守備隊長。階級は『空の軌跡FC』時点で少佐であり、後に中佐へ昇格した。温和そうな外見を持つが、内面はなかなかの切れ者である。



リベール王国軍を統率するシード中佐。小規模ながら統制の取れた軍隊がリベール王国軍の強みとなっている。

✣ 情報部 ✣



✣ アラン・リシャール

王国軍情報部の責任者を務める大佐。百日戦役時代はシードと共にカシウスの部下だった。強い愛国心をワイスマンに付け入られ、クーデターを首謀する。



✣ カノーネ・アマルティア

王国軍情報部に所属する女性大尉。リシャール大佐の直属で、彼を信望している。



✣ ロランス・ベルガー

各地で暗躍する黒衣の兵士たちのリーダーで、極めて高い戦闘能力を持つ。その正体は結社の執行者である「剣帝」レオンハルトであり、ワイスマンの指示によって王国軍情報部に潜り込んだ。

戦力・ 飛行船を中心とした機動戦を得意とする

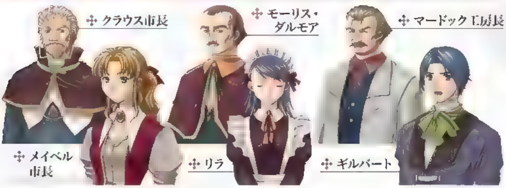
王国軍はその規模こそ隣接する二大国に劣るが、ZCFの高い技術力によって生産された飛行艦隊による、地の利を活かした機動戦を得意とする。これにより、過去にエレボニア帝国の侵略を退けた実績を持つ。

✣ 高速巡洋艦「アルセイユ」



エプスタイン財団とZCFが協力して造り上げた、最高峰の航行速度を持つ巡洋艦。「白き翼」の愛称で国民たちにも親しまれ、リベール王国における象徴となっている。

✣ 各市の代表者とその関係者 ✣



エステルたちが遊撃士として各地をめぐっていく際に出会う、リベール王国5大都市の代表者たちとその付き人。遊撃士協会の依頼に協力、あるいは敵対する形でストーリーに影響する。ダルモア市長は後に、汚職により失職した。

✣ その他のキャラクター ✣



「軌跡シリーズ」を通して登場する名物キャラクター。リベール王国出身だが、惚れっぽいアントンの運命の相手を見つけるため、クロスベル自治州やエレボニア帝国などの各地を旅して回っている。

クロスベル自治州

二大国に翻弄される大陸経済の要衝

エレボニア帝国とカルバード共和国の中間に位置する自治州。古くから二大国間の領土争いの対象となってきたが、70年前に自治州として成立した。リベール王国の提唱した不戦条約により緊張が緩和され、巨大貿易都市として成長している。



自治州の中心であるクロスベル市は貿易による多大な利益を得ており、その町並は極めて近代的。市内には太陽の砦から出土した巨大な鐘楼が飾られており、クロスベル市の象徴となっている。

組織図

- クロスベル自治政府 —（事実上の軍隊として保有）→ クロスベル警備隊 — ソーニャ・ベルツ／ノエル・シーカー ※4／ミレイユ／ダグラス副司令 ※5
- クロスベル自治政府 —（権利を二分）→ 市政／クロスベル議会
- クロスベル警備隊 —（任務に応じて協力）— クロスベル警察
- 市政 — ヘンリー・マクダエル ※1／秘書アーネスト／ディーター・クロイス ※2
- クロスベル議会 — ハルトマン議長 ※3
  - ハルトマン議長 —（圧力）→ 市政
  - ハルトマン議長 —（圧力）→ クロスベル警察
  - ハルトマン議長 —（後ろ盾）→ ルバーチェ商会
- クロスベル警察
  - 捜査一課 — アレックス・ダドリー／ガイ・バニングス ※6
  - 捜査二課
  - オペレーター — フラン・シーカー
  - 特務支援課 — セルゲイ・ロウ／ロイド・バニングス／エリィ・マクダエル／ティオ・プラトー／ランディ・オルランド／キーア／ノエル・シーカー ※7／ワジ・ヘミスフィア ※8

※1 『零の軌跡』時点においてクロスベル市長を務める
※2 『碧の軌跡』時点においてクロスベル市長を務めるが、後に逮捕
※3 『零の軌跡』時点。後に逮捕、投獄され失職
※4 『零の軌跡』時点
※5 『碧の軌跡』時点でクロスベル警察学校勤務より復職
※6 『零の軌跡』時点から3年前に殉職し、故人
※7 『碧の軌跡』時点において、警備隊より出向
※8 『碧の軌跡』時点において、星杯騎士団の密命により潜入

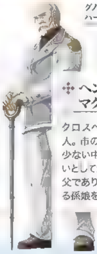
クロスベル自治政府は帝国と共和国の間に位置する緩衝地域という性質上、権力が偏らないよう政府の権限は市政と議会に二分されている。両者の合意がなければ議題を通せないため、ヘンリー市長の掲げる市民のための政策は、すべてハルトマン議長に妨害され成立しないという日々が続いていた。『碧の軌跡』においては新市長ディーターの独立宣言により、あらゆる組織が大幅に再構築されていく。

クロスベル議会&市政



ハルトマン議長

クロスベル議会の議長にして、エレボニア帝国とも繋がりを持つ帝国派議員。同じく帝国系のマフィア組織である「ルバーチェ商会」の後ろ盾となっている。



ヘンリー・マクダエル

クロスベル市長を務める老人。市の権力者のなかでは数少ない中立派であり、市民思いとして知られる。エリィの祖父であり、特務支援課に務める孫娘を気にかけている。



グノーシス服用バージョン

秘書アーネスト

ヘンリー市長の秘書を務める青年。昔はエリィの家庭教師も務め、兄妹のように育った。自治州の現状に心を痛み、「D∴G教団」の甘言に乗って違法薬物「グノーシス」に手を出す。





ディーター・クロイス

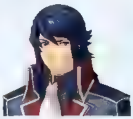
『碧の軌跡』において市長選に当選し、新市長となったIBC（クロスベル銀行）の総裁。クロスベル自治州の独立という思い切った政策を打ち出し初代大統領に就任するが、自らの理想とする正義の傲慢さをロイドら特務支援課に指摘され、交戦の末逮捕、投獄される。

活動… ディーター新市長のもと独立を宣言するも、内戦が終結したエレボニア帝国に併合される

新市長により独立宣言が行われたクロスベルは、ディーターを初代大統領として大規模な組織の改変が行われる。しかし、マクダエル議長による独立無効宣言がなされ混乱を極めた末、大統領の逮捕と時を同じくして、内戦を終結させたエレボニア帝国に併合された。



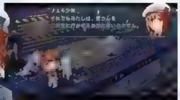
ディーター・クロイス（大統領バージョン）



アリオス・マクレイン（国防長官バージョン）



ノエル・シーカー（国防軍バージョン）



彼女なりの信念により、国防軍の一員としてロイドの前に立ちふさがるノエル。

C.G.F 01 クロスベル警備隊



✣ ノエル・シーカー

『零の軌跡』時点でのノエル。特務支援課への出向時とは、上着などのデザインが異なる。



✣ ミレイユ

ベルガード門に勤務する警備隊の准尉で、警備隊時代のランディの同僚。特務支援課へと転属したランディを何かと気にかける言動が目立つ。

✣ ソーニャ・ベルツ

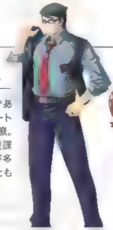
ベルガード門に勤務する女性士官。『零の軌跡』では副司令、『碧の軌跡』では司令を務める。セルゲイ課長と結婚していたが、5年ほど前に彼女の昇進やセルゲイの左遷などが重なり離婚。しかし、その間柄は決して悪くはないようだ。



✣ ダグラス副司令

帝国派議員と癒着した前司令により、クロスベル警察学校に左遷されていたタングラム門の副司令。警察学校時代のロイドとも面識があり、「鬼のダグラス」と呼ばれていた。

C.P.D クロスベル警察



✣ アレックス・ダドリー

クロスベル警察の花形部署である捜査一課に所属するエリート捜査官で、かつてのガイの同僚。設立されたばかりの特務支援課に対して釘を刺すような言動が多いが、支援課の面々の成長にともない徐々に認めるようになる。



✣ ガイ・バニングス

捜査一課に所属し、3年前の事件で殉職したロイドの兄。捜査官としての能力は決して高くなかったが、何事にも決してあきらめない意志力を持ち、ただひとりイアン弁護士の計画に気がついた。



✣ フラン・シーカー

クロスベル警察署の受付窓口にて、特務支援課に与える任務のオペレーターを務める女性。ノエルの妹であり、姉妹仲は良好。ロイドのことを気にかける姉を応援するようなそぶりも見せる。

戦力 法によって制限された小規模な軍隊を持つ

クロスベル自治州は宗主国であるエレボニア、カルバードの2大国に定められた州法により、独自の軍隊を持つことができない。自治州内の治安維持を名目に編成されている「クロスベル警備隊」が事実上の軍隊にあたるものの、戦力としては極めて小規模である。



✣ 装甲車 RAT-09

クロスベル警備隊に配備されている装甲車。帝国軍などの大型戦車とは装甲、火力で大幅に劣る。

S.S.S 特務支援課



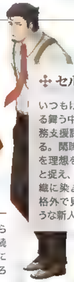
✣ エリィ・マクダエル

クロスベル市長、ヘンリー・マクダエルの孫娘にして、試験をトップの成績で合格した新米警察官。クロスベル自治州の問題点を幼少の頃から見ており、自分にできることを見極めるため、特務支援課という立場で世間を見据える。



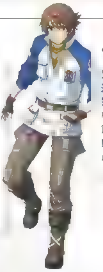
✣ ランディ・オルランド

「赤い星座」の団長バルデルを父に持ち、自身も9歳の頃から戦場で生き続けてきた青年。民間人を巻き込んででも戦い続ける猟兵の生き方に嫌気が差し、出奔した末クロスベル市に流れ着く。一時的に警備隊員となり、クビになりかけたところをセルゲイにスカウトされ特務支援課の一員となった。



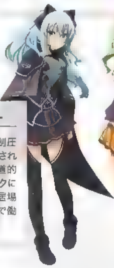
✣ セルゲイ・ロウ

いつもけだるそうに振る舞う中年男性で、特務支援課の課長を務める。閑職である支援課を理想を追求できる場と捉え、過去の警察組織に染まっていない規格外で見込みのありそうな新人を集めている。



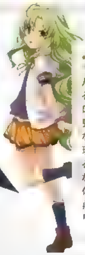
✣ ロイド・バニングス

兄ガイ・バニングスの背中を追いかけるように、クロスベル警察学校を経て捜査官の資格を手にした青年。兄譲りの意志力を持って、クロスベル自治州に蔓延する様々な問題点を解決していく。



✣ ティオ・プラトー

6年前の「D∴G教団」制圧作戦にて、ガイに助け出された少女。教団での非人道的な実験のフラッシュバックに悩まされるなか、自らの居場所を求めて特務支援課で働くことを希望する。



✣ キーア

ルバーチェ商会の開催する「黒の競売会」から、ロイドが助け出した記憶喪失の少女。天真爛漫な振る舞いに反して、料理などの知識を必要とするあらゆる行為に天才的な適性を見せる。その正体はクロイス家が至宝を再現するため造り出した「零の至宝」そのもの。



✣ ワジ・ヘミスフィア

クロスベル市の旧市街で不良グループ「テスタメンツ」を率いていた青年。『碧の軌跡』においてディーターのバックアップを受け、特務支援課に参加する。その正体は星杯騎士団の守護騎士であり、「D∴G教団」とその背後に居る黒幕の調査を続けていた。



✣ ノエル・シーカー

「D∴G教団」の制圧によってその評価を上げた特務支援課に、警備隊から出向してきた女性士官。警備隊が国防軍として再編される際に呼び戻されるが、ロイドの説得により再び支援課に加わる。



エレボニア帝国政府

血と鉄に彩られた大陸最大の軍事国家

現皇帝ユーゲントⅢ世を君主とする巨大帝国。近年まで大貴族が支配する古い体制の国家だったが、「鉄血宰相」の名で知られるギリアス・オズボーンの政策により全土に鉄道が敷かれ、急速に近代化を果たしている。

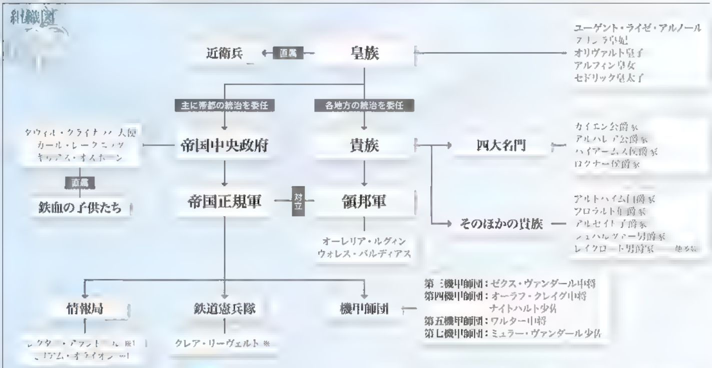
理念…… 強引な拡大政策が周辺地域との軋轢を生む

エレボニア帝国はオズボーン宰相の政策により、近隣諸国の併合による領土の拡張を積極的に行っている。その過程では、裏工作をともなう強引な吸収合併が行われていると真しやかに囁かれており、主権を奪われた者たちから強い恨みを買っている。



裏工作を利用したジュライ市国の併合。そのやり口は、帝国の市民たちが知るところにない。

組織図



各地に封ぜられた貴族による伝統的な地方統治と、帝国中央政府による統治が衝突する構図となっている。その対立関係は極めて深刻であり、特に近年になって正規軍に新設された「鉄道憲兵隊」は各地の治安維持を担当する性質から、領邦軍との衝突が絶えない。

※1 「鉄血の子供たち」の一員

皇族



オリヴァルト皇子

エレボニア帝国の皇子。現皇帝ユーゲントⅢ世の長男だが、庶子であるため皇位継承権は放棄している。また、社交界やメディアによく姿を見せるため、その顔は広く知られている。トールズ士官学院の理事長を務め、激動の帝国において自らの力で考え、行動する若き獅子たちの育成に力を入れている。

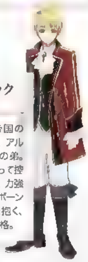
アルフィン皇女

エレボニア帝国の皇女にして、アストライア女学院に通う15歳の少女。その可憐さから「帝国の至宝」とも称される。カレイジャスがトールズ士官学院の学院生に預けられた際には、その正当性を保障するため艦内にとどまった。

ユーゲント皇帝＆プリシラ皇妃



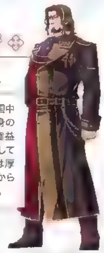
エレボニア帝国の現皇帝とその正妃。オズボーン宰相を見出してその権威にお墨付きを与えており、その真意にはいまだ計り知れない部分が多い。



セドリック皇太子

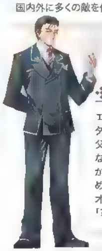
エレボニア帝国の皇太子にして、アルフィンの双子の弟。兄たちとは違って控えめな性格で、力強さを持つオズボーン宰相に憧れを抱く、純粋無垢な性格。

帝国中央政府



ギリアス・オズボーン

「鉄血宰相」の異名を持つ、帝国中央政府の最高責任者。平民出身の初の宰相で、貴族たちの既得権益を奪うべく様々な政策を打ち出しており、市民からの人気と信頼は厚い。同時に、その強引な手腕から国内外に多くの敵を作っている。



カール・レーグニッツ

エレボニア帝国の首都、ヘイムダルの知事を務めるマキアスの父。卓越した政治手腕と誠実な人柄から、平民出身でありながら都政の頂点にまで昇りつめた。打倒「貴族派」を掲げるオズボーン宰相の盟友であり、「革新派」の重要人物。

機甲師団





ミュラー・ヴァンダール少佐

ゼクスの甥で、第七機甲師団に所属。ナイトハルト、オリヴァルト皇子とは士官学院の同期で腐れ縁。放蕩者の皇子の付き人として、苦労が絶えない。

ゼクス・ヴァンダール中将

「隻眼のゼクス」として知られる、第三機甲師団団長。帝国2大剣術の一角である「ヴァンダール流」を修める実力者であるほか、その戦略眼によって、自軍に被害を出さない用兵家として高い評価を得ている。



ナイトハルト少佐

第四機甲師団に所属する帝国軍人。実直かつ生真面目な性格で、同期のミュラーとは帝国正規軍における若手の双璧として高い評価を得ている。軍属の傍ら、士官学院の軍事教官としての職務もこなす。



ワルター中将

第五機甲師団団長で、典型的な帝国軍人気質。ガレリア要塞消滅により行方不明となっていたが、「碧の大樹」消滅後に帰還。



オーラフ・クレイグ中将

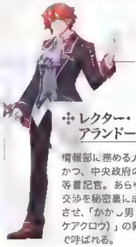
第四機甲師団の師団長で、「紅毛のクレイグ」として恐れられる猛将。息子のエリオットを溺愛しており、家族の前では将軍としての威厳は一切見られない。

鉄血の子供たち



クレア・リーヴェルト

鉄道憲兵隊を率いる女性将官にして、「鉄血の子供たち」の一員。導力計算機並といわれるその計算能力で、あらゆる事態に冷静に対処する姿から、「氷の乙女（アイスメイデン）」と呼ばれる。



レクター・アランドール

情報部に務める大尉かつ、中央政府の二等書記官。あらゆる交渉を秘密裏に成功させ、「かかし男（スケアクロウ）」の異名で呼ばれる。



ミリアム・オライオン

銀色の傀儡「アガートラム」を従える少女。「白兎（ホワイトラビット）」のコードネームでも呼ばれ、各地を調査する実働任務をこなす。



ルーファス・アルバレア

「四大名門」アルバレア家の嫡男でありながら、革新派である「鉄血の子供たち」の筆頭を務める。

領邦軍

オーレリア&ウォレス

サザーラント州領邦軍に所属する、軍きっての猛将。オーレリア将軍はアルゼイド流とヴァンダール流双方を修めており「黄金の羅刹」と呼ばれる。ウォレス准将はノルドの血脈に連なる人物で、ノルド流の槍術を扱う。二つ名は「黒旋風」。



そのほかの貴族

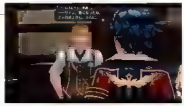


ヴィクター・S・アルゼイド

帝国南部の湖畔の町、レグラムを治めるアルゼイド子爵家の現当主。帝国二大剣術のひとつ、アルゼイド流の伝承者で、「光の剣匠」と呼ばれる最高峰の実力者。

テオ・シュバルツァー

帝国北部の辺境、ユミルの郷を治めるシュバルツァー男爵家の当主。雪山に捨てられていたリィンを拾い、実子のエリゼと変わらぬ愛情を持って育てた。「領主は民に寄り添うべし」をモットーに、およそ貴族らしからぬ生活を送る。





ダヴィル・クライナッハ大使

王都グランセルでリベール大使を務める、男爵位を持つ帝国貴族。帝国の威厳を重んじる典型的な帝国民だが、オズボーン宰相の政策を危険視するような言動も見られる。

四大名門



アルバレア公爵・ログナー侯爵・ハイアームズ侯爵

エレボニア帝国内の各地方を治める、由緒ある大貴族。革新派との対立に際して手を組み、大規模な領邦軍を中心とした貴族連合を結成する。



カイエン公爵

四大名門の筆頭格、カイエン公爵家の現当主にして、貴族連合の中心人物。かつて「偽帝」と称されたオルトロス帝の血を継いでいる。

戦力… 大国の名に恥じない大規模な軍隊を保有

最大級の軍事国家であるエレボニア帝国は、帝国正規軍が率いる20を超える機甲師団や、各地の大貴族が保有する領邦軍を備えており、その軍事力はほかの国家を圧倒する。なお内戦が終結した際には、両者が協力してクロスベルへの侵攻を瞬く間に完遂している。



導力戦車「18（アハツェン）」。ラインフォルト社製の大量生産兵器で、正規軍、領邦軍共に大量に配備している。



パンタグリュエル

貴族連合の所有する巨大飛行戦艦。速度ではアルセイユやその2番艦であるカレイジャスに及ばないが、火力面では他の追随を許さない。

機甲兵（ハンツァーソルダ）

ラインフォルト社によって開発された人型兵器。高い機動力を持ち、戦場の常識を一変させた。





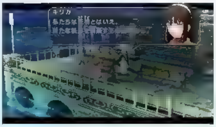
カルバード共和国

深刻な移民問題を抱える広大な領土を持つ民主国家

100年ほど前に旧体制が打倒され、共和国として設立された歴史の浅い民主国家。広大な領土を持ち、独自の文化を持つ「東方」と呼ばれる地域からの移民を広く受け入れて、幅広い文化を形成している反面、深刻な移民問題も抱えている。

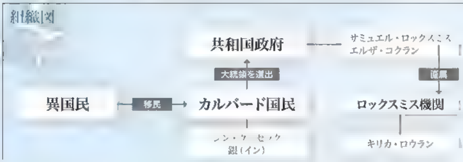
理念…… 帝国と激しい諜報戦を繰り広げる

カルバード共和国とエレボニア帝国は互いに大陸西部の覇権を争う2大国だが、不戦条約の成立後は目立った戦闘行為が行われていない。その代わりに両国による諜報戦は激しさを増しており、各地の領有権をめぐって水面下での争いが繰り広げられている。



二大国の緩衝国たるクロスベルでは、両国の諜報員が互いの探り合いや密談を行っている。

組織図



エレボニア帝国と並ぶ大国として存在感をアピールしているものの、内情はほとんど明かされていないカルバード共和国。作中では、投票で選ばれたロックスミス大統領を代表に民主政治が行われていることや、大々的な移民の受け入れにより移民問題が発生し、これに反対するテロリストたちに悩まされていることが判明している。

共和国政府



サミュエル・ロックスミス

カルバード共和国の大統領。庶民派で知られ、好々爺といった外見の人物だが、移民問題に苦しむ共和国内部や帝国との諜報戦を取り仕切る老獪であり、オズボーン宰相からは「古狸」と呼ばれている。

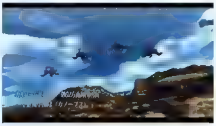


エルザ・コクラン

カルバード共和国の駐在リベール大使。大の帝国嫌いを公言してはばからないが、仕事とプライベートの切り替えはできる人物。リベール王国とカルバード共和国は比較的良好な関係を築いているため、エステルたちには協力的。

戦力…… 多数の戦力を保持するが質で帝国に劣る

帝国のラインフォルト社と並ぶ巨大工業会社「ヴェルヌ社」による大量生産で、多数の機動部隊を運用している共和国軍。戦車と空挺部隊の連携を得意とするが、最新兵器である機甲兵には分が悪く、クロスベル市への侵攻をことごとく阻止されている。



空挺師団を中心とした戦略に優れる共和国軍だが、新兵器である機甲兵には対応し切れなかった。

ロックスミス機関



ロックスミス機関設立の経緯とキリカのスカウトは『空の軌跡 the 3rd』で語られている。



キリカ・ロウラン

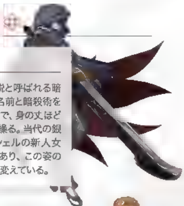
リベール王国のツァイス市で遊撃士協会の受付を務めていた、東方出身の黒髪の女性。先見の明に優れ、エルザのスカウトによって室長待遇でロックスミス機関に迎えられた。ジンの師匠の娘で「泰斗流」奥義皆伝の実力者でもあり、かつてはヴァルターと恋人同士だった。

カルバード共和国の出身者



ジン・ヴァセック

共和国出身のA級遊撃士。同じく共和国出身であるヴァルターやキリカとは同門。



「銀（イン）」

東方の裏社会で伝説と呼ばれる暗殺者。代々「銀」の名前と暗殺術を受け継いでいる家系で、身の丈ほどもある大剣を軽々と操る。当代の銀の正体はアルカンシェルの新人女優リーシャ・マオであり、この姿のときは気功で体形を変えている。

賭博士ジャックの登場人物

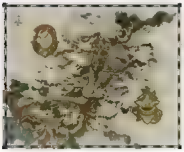


カルバード共和国を舞台に、賭博師のジャックと彼がかつて打ち負かしたキングの娘であるハルの物語が描かれる娯楽小説。舞台の設定上、エレボニア帝国内では出版が禁じられている。



賭博師ジャック

ハスキーボイスの賭博師（ギャンブラー）。東方人街のカジノを根城に、賭博で生計を立てている。かつての師匠であるキングが殺された原因を作り、それがもとで彼の娘ハルに命を狙われる。



そのほかの国家

動乱に揺れ続ける ゼムリア大陸の国家・自治州群

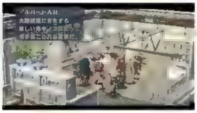
ゼムリア大陸に存在する、そのほかの国家や自治州を紹介。これらの地域は作中で訪れることがほとんどないものの、各キャラの出身地や企業の所在地としてその名を知ることができる。



クロウの故郷であるジュライ市国など、現在の帝国領土にはかつて国家や自治州として存在していた地域も多数存在する。

レミフェリア公国

カルバードやクロスベルの北部に位置する、厳しい気候の君主制国家。雄大な自然を活かした観光産業と、多数擁する医療機器メーカーによる医療産業で栄える。



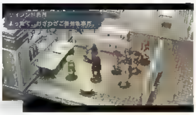
アルバート・フォン・バルトロメウス大公

レミフェリア国家元首。元首としては気さくな人物で、アリオスやエリィとも親交がある。医療で栄える公国の元首らしく、セイランド教授と共に医療を学び、医師免許を取得している。



ルーシー・セイランド

レミフェリア公国出身のジェニス王立学院前期副生徒会長。セイランド教授の姪に当たる。

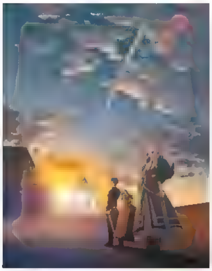


セイランド教授

レミフェリアの医療機器メーカー「セイランド社」から聖ウルスラ医科大学に、ヨアヒムの後任として出向してきた教授。ヨアヒムとは以前からの同僚であり、彼の持つ闇を見抜けなかったことを悔やんでいる。

アルテリア法国

大陸中部にあり、七耀教会の総本山を擁する都市国家。国家自体は小国でありながら、空の女神を崇める七耀教会の布教率の高さから、国際外交において極めて高い影響力を持ち、多くの自治州の宗主国となっている。

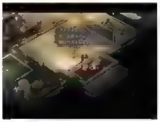


アルテリア法国を出立する『空の軌跡 The 3rd』の主人公2人組。背景には法国内にある、七耀教会の総本山が描かれている。

レマン自治州



大陸中西部に存在する自治州。遊撃士協会の本部があり、訓練所などの施設も備える。また、C・エプスタイン博士の出身地であることから財団の本拠地が存在しており、それらの影響で比較的裕福な経済力を持つ。



フィリス管理人

レマン自治州にある遊撃士の訓練場「ル＝ロックル訓練場」の管理人。先輩遊撃士たちと協力して新人の教育のためひと芝居打つなど、その対応力は柔軟。

ノーザンブリア自治州

かつては栄華を誇った大公国だったが、七耀暦1178年、突如空中に「塩の杭」が現れ、それにより3つの都市と国民の1/3が塩と化す悲劇に見舞われる。多数の孤児や失職者が生まれ、「北の猟兵」が結成されるきっかけにもなった。





アルバ教授（ワイスマン）

結社の使徒となる前は、塩の杭事件によって孤児となり、七耀教会に引き取られた経歴を持つ。

サラ・バレスタイン

塩の杭事件による崩壊後、自治州となったノーザンブリアの生まれ。幼い頃から貧困に喘ぎ、生き残るための手段として「北の猟兵」として生きる道を選ぶ。

オレド自治州

ゼムリア大陸の内陸部にある農業と秘跡の国。ここで生産される野菜は質がよく、高く評価されている。かつて「D∴G教団」の運営する「楽園」があり、結社によって助け出されるまでレンがそこに幽閉されていた。



作中で語られることはほとんどない地域だが、リシャールが立ち上げたR&Aリサーチに務める、諜報員の潜入先としてその名前が挙がる。



トールズ士官学院

エレボニア中興の祖が設立した由緒ある士官学院

首都ヘイムダルから鉄道で20分ほどの小都市、トリスタの一角にある士官学院。貴族、平民からわけ隔てなく生徒を募っている。およそ220年の歴史を持つ由緒ある学院であり、16歳になった皇帝家の男子が通う伝統が今も残されている。

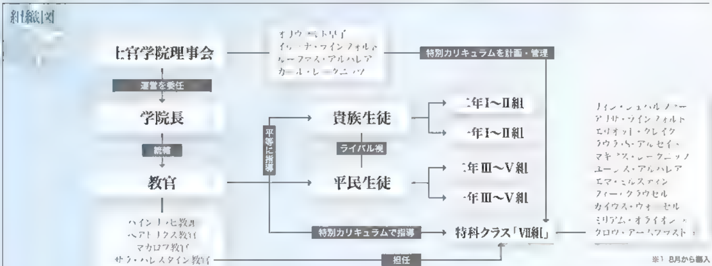
理念…　世の礎となる有望な若者を送り出す

エレボニア中興の祖、ドライケルス帝が設立したトールズ士官学院では、自らの意志で行動することによって、帝国のあり方を変えていく若者を育てることを理念としている。そのためか、士官学院でありながら卒業後に軍人となる生徒は4割程度とそれほど多くない。



ドライケルス大帝の遺した言葉、「世の礎たれ」が学院の標語となっている。

組織図



士官学院はその出自に応じて、貴族生徒は「I～II組」、平民生徒は「III～V組」に振り分けられる。基本的なカリキュラムに違いはなく、教官からの指導に関しては平等に行われるが、貴族生徒には「領地の運営を学ぶため」という名目で夏季に長期間の休学が認められているなどその扱いには格差があり、両者の対立の原因となっている。

士官学院理事会＆学院長



オリヴァルト皇子

皇帝家の長子にして世間を騒がす放蕩王子。慣わしに従い自身もトールズ士官学院の卒業生であり、理事長として特科クラス「VII組」の設立にかかわり、様々な勢力に対抗できる人材を育てることを試みる。



ルーファス・アルバレア

アルバレア公爵家の嫡男。エレボニア帝国の社交界においてオリヴァルト皇子と人気を二分する美貌の貴公子。「貴族派」の立場から士官学院の運営に影響を与える人物だが、実際は「鉄血の子供たち」の筆頭であり、「革新派」に所属する。

ヴァンダイク学院長

2アージュを超える巨躯を持つ偉丈夫で、士官学院の学院長を務める老齢の男性。かつては帝国正規軍の元帥を務めており、軍属時代のオズボーン宰相の上官だった。





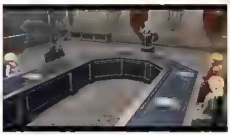
イリーナ・ラインフォルト

帝国最大規模の重工業会社、ラインフォルト社の現会長。巨大なグループ会社をまとめ上げる多忙な人物で、士官学院に通う娘のためメイドのシャロンを派遣する。「革新派」「貴族派」のいずれにも属さない。



カール・レーグニッツ

エレボニア帝国の首都、ヘイムダルの知事にしてマキアスの父親。「革新派」の立場から士官学院の運営に影響を与える。



ヴァンダイク学院長を議長に、理事の面々が一堂に会して開かれるトールズ士官学院の理事会。学園の運営や、VII組の特別実習に関する議題が話し合われる。

特科クラス「Ⅶ組」

リィン・シュバルツァー
シュバルツァー男爵家の長男。身分を問わず集められた「Ⅶ組」の重心として、仲間たちのリーダー的な存在となる。

アリサ・ラインフォルト
イリーナのひとり娘。母親に反発し、家出同然で士官学院に入学するが、その母親が学院の理事を務めていることは知らなかった。

ラウラ・S・アルゼイド
アルゼイド流剣術を修める、新入生随一の実力者。剣の道を究めるため、武術カリキュラムのある士官学院に入学。

エマ・ミルスティン
入学試験を主席で突破した才女。「魔女の眷属」の末裔で、騎神の起動者を探し、導くため入学する。

エリオット・クレイグ
正規軍きっての猛将、クレイグ中将の長男。音楽の道を志すが父親に反対され、唯一音楽の授業があるトールズへの入学を決断する。

マキアス・レーグニッツ
入学試験を次点で突破した、レーグニッツ帝都知事のひとり息子。貴族嫌いを公言し、入学早々からユーシスと衝突を続ける。

ミリアム・オライオン
帝国軍情報局から派遣された、「鉄血の子供たち」の少女。学院内でも傀儡「アガートラム」を出すなど、常識に欠ける面がある。

ガイウス・ウォーゼル
ノルド高原に暮らすノルドの民の青年。ゼクス中将に紹介され、見聞を広めるために帝国へやってきた。

クロウ・アームブラスト
本来は2年生だが、卒業のための単位が足りずに、一時的にⅦ組メンバーとなった。その正体は帝国解放戦線のリーダー《C》。

ユーシス・アルバレア
四大名門、アルバレア家の次男。ルーファスとは腹違いの兄弟にあたり、父親との寒々しい関係に頭を悩ませている。

フィー・クラウゼル
「西風の旅団」に所属していた元猟兵の少女。団員たちと別れた際にサラに保護され、士官学院に連れられる。

活動……帝国各地で課題をこなす「特別実習」を実施

特科クラス「Ⅶ組」の生徒には月に一度、2つの班に分かれて帝国各地に赴き、そこで与えられた実習課題をこなす、という特別カリキュラム「特別実習」が与えられる。これにより帝国内の問題点を提示し、自発的に行動する若者を育てることが目的となっている。


Ⅶ組のメンバーは、特別実習を通して帝国を覆う陰謀に巻き込まれていく。

教官

サラ・バレスタイン教官
トールズ士官学院における武術教官であり、特科クラス「Ⅶ組」の担任を務める。もとは凄腕の遊撃士であり、帝国内のギルドの規模が縮小され困っていたところを、ヴァンダイク学院長に誘われ教官となった。

ナイトハルト教官
士官学院で軍事学を教える教官。第四機甲師団に所属する正規の軍人であり、士官学院には臨時の教官として出向している。上官の息子であるエリオットとは以前からの知り合い。

そのほかの学院生

トワ・ハーシェル
トールズ士官学院の生徒会長を務める小柄な少女。極めて優秀な事務処理能力を持ち、平民生徒ながら学院生全体から信頼されている。

ジョルジュ・ノーム
トワやアンゼリカ、クロウらたちと仲のよい2年生の平民生徒で、技術部部長。アンゼリカの乗る導力バイクを、ほぼ1人で作り上げるほどの技術力を持つ。

アンゼリカ・ログナー
士官学院の2年生で、ログナー公爵家のひとり娘。ツナギを着て導力バイクに跨る男勝りの女性で、女子生徒にちょっかいを出してばかりの遊び人でもある。

パトリック・T・ハイアームズ
士官学院1年Ⅰ組に所属する貴族生徒で、四大名門のひとつ、ハイアームズ家の三男坊。貴族の権威を笠に着る尊大な人物でプライドが高く、当初はリィンを始めとするⅦ組と衝突するが、次第にその実力を認めて打ち解けていく。



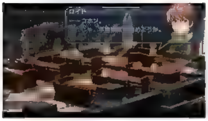
そのほかの学校

導力文明の叡智を支える各国の教育機関

ゼムリア大陸には『閃の軌跡』においてメインの舞台となったトールズ士官学院以外にも、初等教育を施す日曜学校や、中・高等教育などの教育機関も存在する。ここでは、作中に登場する教育機関から、主要なものを紹介する。

✣ 日曜学校 ✣

七耀教会にて毎週日曜日に行われる、地域の子供たちに初等教育を施す学校。教員役は基本的に各教会の神官やシスターが務めるが、教会からの依頼によって遊撃士などがその代役となる場合もある。

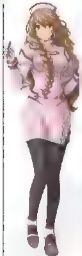


『零の軌跡』の作中では、警察組織である特務支援課のメンバーが依頼を受け、教員役を務めた。



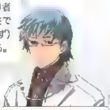
✣ 聖ウルスラ医科大学 ✣

クロスベル自治州の南部、エルム湖畔に建てられた近代医療の研究を行う医科大学。病院も併設されており、クロスベルの住民のみならず遠方からの重病人なども受け入れている。



✣セシル・ノイエス

医科大学に併設された病院で看護師を務める女性。ロイドの兄、ガイのかつての婚約者であり、ロイド自身が憧れを抱いていた女性でもある。ロイドと周囲の人間（男女を問わず）をカップルだと思い込む、天然な一面もある。



✣ヨアヒム・ギュンター

医科大学の準教授で、薬学に通じている。釣りを趣味としており、たびたび病院を抜け出して釣りに行っては助手を困らせている。数年前に壊滅した「D∴G教団」の幹部の生き残りで、医務の傍ら薬剤「グノーシス」の研究を進めていた。

✣ クロスベル警察学校 ✣

クロスベル自治州の南西部、ノックス森林の外れにある、警察官や捜査官を養成する学校。ロイドが『零の軌跡』以前に捜査官としての技術を学んだ、拘置所や警備隊の演習所といった施設も併設されている。





✣ セルゲイ・ロウ

特務支援課の課長になる前は、警察学校にて警察車両の運転技術などを教えていた。

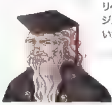
✣ ジェニス王立学園 ✣

リベール王国の沿岸地方、ルーアンに存在する王立学園。林道の奥にたたずむ由緒ある学園で、リベール王国の現女王アリシアの孫娘、クローディア・フォン・アウスレーゼがその身分を隠して通っていた。



✣ クローゼ・リンツ

リベール王太女の身分を隠してジェニス王立学園に入学していた、クローディアの仮の姿。



✣コリンズ学園長

リベールきっての賢人と謳われる、ジェニス王立学園の学園長。学園内において、クローゼの事情を知る人物のひとり。



✣ レクター・アランドール

クローゼの1期先輩に当たる前期生徒会長。入学前からオズボーン宰相の息が掛かっており、王立学園にはリベール王国における諜報活動のため入学していた。



✣ ルーシー・セイランド

前期の生徒会副会長。気の強い女性で、サボりがちなレクターを暴力をふるって生徒会に連れ戻すなど、過激な行動が見られる。



✣ レオ・E・ローレンツ

前期の生徒会で会計と書記を務めていた。職務にまじめで、ほかの生徒たちから生徒会長だと思われていたこともある。



✣ ハンス

ジルやクローゼと同期の生徒会副会長。人当りの良い性格で、同室になったヨシュアともすぐに打ち解ける。



✣ ジル・リードナー

クローゼとは同期のルームメイトで、学園の生徒会長。彼女の事情を知る人物のひとりでもある。成績は優秀だが、口調は軽く悪乗りしがちな性格。



✣ ギルバート・スタイン

ジェニス王立学園の卒業生。ルーアン市長のダルモアの秘書だったが、エステルたちに市長の悪事を暴かれて以降はカンパネルラに拾われて結社に所属するなど、波乱万丈な人生を送る。

聖アストライア女学院

帝都ヘイムダルのサンクト地区にある女学院。以前は貴族子女のみを受け入れていた由緒正しい女学院だが、近年は平民の資産階級の子女も受け入れを始めている。



アルフィン・ライゼ・アルノール

帝都のカレル離宮から女学院に通う、エレボニア帝国皇女。



エリゼ・シュバルツァー

リィンの妹であり、女学院に通う15歳の少女。アルフィン皇女の親友だが、彼女の言動には振り回されてばかりいる。



厳しい警備体制が敷かれた乙女たちの園である女学院。見慣れない男性が訪れると、学院中で噂の的となるようだ。

ルーレ工科大学

帝国最大の工業都市、ルーレに所在する工科大学。優秀な技術者を輩出する研究・教育機関で、エプスタイン博士の高弟のひとり、G・シュミット博士が学長を務める。ジョルジュが手がける導力バイクの研究なども行っていた。



G・シュミット博士

工科大学の学長を務めるエプスタイン博士の高弟。常に新しい技術を研究し続けるが偏屈な老人で、自身の研究成果が世間でどのように活かされているかにすら、さほど興味を持たない。



シュミット博士とその弟子たちの3ショット。マカロフ教官はルーレ工科大学を主席で卒業し、士官学院の教官となる前は帝都の技術院に所属していた。

音楽院

帝都ヘイムダル、マーテル公園の近場にある音楽院。音楽にかかわるものにとっては憧れの学院で、エリオットが当初進学を希望していた。毎年、夏至祭で開かれるコンサートに生徒たちが出演している。



エリオットの旧友たち

マーテル公園で出会ったエリオットの友人たち。音楽院に所属し、夏至祭で開かれるコンサートに向けてソナタの猛練習をしていた。左からカリンカ、ロン、モーレス。

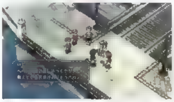
不良グループ

世間からはみ出した少年たちのたまり場

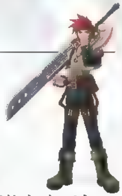
学校などの社会になじめず、世間からはみ出し者として扱われる若者たちの受け皿として存在する不良グループ。各作品の主人公たちとは大きく立場が異なるが、作中においては彼らもまた、ストーリーを通じて成長する姿が描かれる。

レイヴン

リベール王国のルーアン市にある、港の倉庫エリアを根城とする不良グループ。かつてラヴェンヌ村で百日戦役による被害を受けたアガットが、ルーアン市に流れ着いた末に結成した。



『空の軌跡』内に登場するレイヴンは、キレやすい性格のロッコが事実上のリーダーを務める。



アガット・クロスナー

レイヴンを率いていた時代のアガットは、妹を失ったことで自暴自棄となり荒れていた。そんなアガットに手を差し伸べた人物こそカシウスであった。

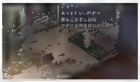
サーベルバイパー

クロスベル市の旧市街にある、ライブハウス「イグニス」を根城とする不良集団。血の気の多い若者が多く、テスタメンツとの小競り合いが絶えない。



ヴァルド・ヴァレス

サーベルバイパーを束ねるヘッド。ワジが特務支援課に所属して以降は、ケンカ相手を失い鬱憤が溜まっていた。



ヴァルド以外には、彼に憧れてサーベルバイパーに入った少年、ディーノなどのメンバーが所属する。

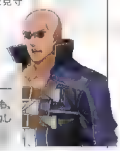
テスタメンツ

サーベルバイパーと同じく、クロスベル市の旧市街を根城とする不良グループ。2年ほど前に突然現れたワジが結成し、頭脳派の集団を自称する。



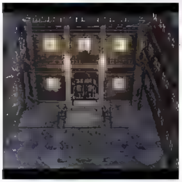
ワジ・ヘミスフィア

テスタメンツは星杯騎士団の守護騎士であるワジが、公的には干渉を許可されていないクロスベル市の動向を見守るため、潜伏手段として結成した。



アッバス

ワジ付きの従騎士であるアッバスも、テスタメンツの立ち上げから協力してグループの一員となっている。



マフィア／犯罪組織

各国の歪みを象徴する犯罪のエキスパート

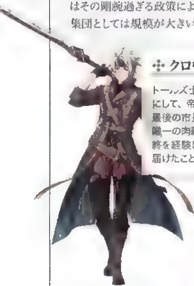
支配構造に対する反動から生まれたテロリスト集団や、各国の裏社会を牛耳るマフィアたち。時として各国政府など表の存在と結びつき、世間を恐怖に陥れる。



自分たちの主張を広めるためにその存在をアピールする点が、結社や猟兵団といった裏社会の集団との大きな違いである。

帝国解放戦線

鉄血宰相ギリアス・オズボーンの抹殺を目論むテロリスト集団。オズボーンはその剛腕過ぎる政策によって国内外に多数の敵を作っているため、一介の集団としては規模が大きいものとなっている。革新派の重要人物であるオズボーンに対しては四大名門をはじめとする貴族派も強く警戒しており、その実働部隊として組み込まれることで、彼らは資金面などに対する強力なバックアップを受けている。



クロウ・アームブラスト

トールズ士官学院の2年生かつ特科クラス「Ⅶ組」のメンバーにして、帝国解放戦線のリーダーを務める青年。ジュライ市国最後の市長は彼の祖父であり、両親は早くに亡くしていたため唯一の肉親であった。エレボニア帝国による併合手段の一部始終を経験し、それにより心のよりどころを失った祖父の死を見届けたことで、オズボーン宰相に深い憎しみを抱くようになる。

理念…… 打倒オズボーンを狂信的に貫く

帝国解放戦線への賛同者たちが、オズボーンを憎むに至った理由は様々。しかし、自らの命を賭してでも彼の打倒を目指す狂信的な信念は、幹部や一般兵などの階級を問わず共通している。



オズボーンを倒すという目的のためなら、自らの命を捨てることすら厭わないテロリストたち。その信念は大きな脅威となる。



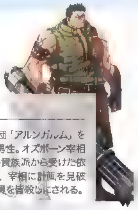


スカーレット

星杯騎士団の騎士たちが扱う法剣（テンプルソード）を振るう女性。かつては星杯騎士団の従騎士であったが、オズボーンの政策により故郷を奪われたことで騎士団を離脱。帝国解放戦線の一員として活動するようになる。

《C》（クロウ変装時）

クロウがトールズ士官学院の生徒として在籍していた間、正体を隠すために仮面をかぶって活動していた際の姿。



ヴァルカン

中堅クラスの猟兵団「アルンガルム」を率いていた巨漢の男性。オズボーン宰相を脅しつけるという貴族派から受けた依頼を遂行する際に、宰相に計画を見破られ自身以外の団員を皆殺しにされる。



ミヒャエル・ギデオン

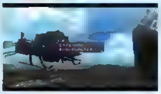
かつて帝都の政治院で教鞭を振るっていた男性。オズボーン宰相の政策を批判したことで罷免され、自身の信念の正当性を証明するべく帝国解放戦線に参加する。

活動…… 高速飛行艇や傭兵団を駆使し各地で暗躍する

帝国解放戦線の活動は、当初はターゲットであるオズボーンにその傾向を悟られないよう、傭兵や魔獣を利用する裏工作に徹していた。しかし幾度かの活動後は、対応パターンを見切ったかのごとく大規模なテロ行動にシフトしていく。



ギデオンの持つ「降魔の笛」。魔獣を操るアーティファクトの所持は、結社の関与をも窺わせる。

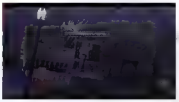


RF社製高速飛行艇「RF26」



傭兵集団「バグベアー」の雇用

ラインフォルト社製の最新飛行艇「RF26」の運用や、傭兵を雇うための莫大なミラ。それらの資金源は、打倒オズボーンの目的を同じくする「貴族派」からのものであった。

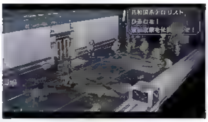


潜伏するテロリストたち

夏至祭の夜、帝都のヘイムダル港に集うテロリストたち。一般市民に扮して多数潜伏しており、オズボーン宰相の敵の多さを伺わせる。

反移民政策主義

東方人の移民を広く受け入れているカルバード共和国にて、反移民政策を掲げて行動しているテロリスト集団。「西ゼムリア通商会議」において帝国解放戦線と共謀し、ロックスミス大統領の暗殺を企んだ。



オルキスタワーへの襲撃はアリオスに防がれ、ジオフロント区画へ逃亡した末にロックスミス大統領の雇った「黒月」に制圧された。しかしこれ以降もカルバード内でのテロは続いており、組織の規模の大きさを物語っている。

D∴G教団

空の女神を信仰する七耀教会の教義を否定し、世界に真の平等をもたらすため、現世に真なる神「デミウルゴス」を顕現させることを目的とする宗教団体。その実態は「零の至宝」を奪還せんとするクロイス家が偽の経典を造り、実働部隊として運用していた傀儡集団に過ぎなかった。

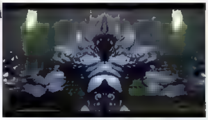
500年前に発足し、密かに信徒を集めながら活動していたが、一部の幹部が資金源を得るため暴走し、誘拐した子供たちに非人道的な実験を繰り返す「楽園」を建設した。

これに対し、遊撃士協会や各地の軍隊を中心とした「D∴G教団殲滅作戦」が遂行された。その際では七耀教会や結社「身喰らう蛇」の秘密裏の援護もあり、ついに施設は壊滅させられる。



ヨアヒム・ギュンター

「D∴G教団殲滅作戦」から生き残った教団幹部。経典に記される真なる叡智を求め、自らの薬学知識を駆使して「グノーシス」を完成させる。



自らの作成した「グノーシス」を服用し、魔神と化したヨアヒム。ロイドら特務支援課やエステルたちに破れ、消滅した。

理念…… 真なる神の顕現を目的とする

七耀教会による暗黒時代の終焉後も貧困や争いがなくならない状況を嘆き、真なる神の顕現によりすべての民が救われる平等な世界を目指したD∴G教団。その経典はクロイス家によって造られたものだった。



「零の至宝」キーア

実際は神そのものであるキーアだが、ヨアヒムはその事実に気づいていなかった。



ルバーチェ商会

クロスベル市内の裏通りに拠点を構える、帝国系のマフィア集団。クロスベル警察の上層部や有力議員を抱き込んでおり、密輸や闇オークションによって利益を得ている。近年クロスベルに進出してきた「黒月」には商売のラインを乗っ取られるなど辛酸を舐めさせられていた。巻き返しを図るため違法薬物「グノーシス」の取引に手を出すが、ヨアヒムに弱みを握られてしまう。



マルコーニ会長

帝国系マフィア集団、ルバーチェ商会を束ねる小太りの男性。貴族趣味ながら品性下劣な性格で、勢力的に「黒月」に押されている現状を苦々しく思っている。



ガルシア・ロッシ

ルバーチェ商会の若頭にして、鍛え上げられた肉体を持つ実働部隊のリーダー。かつては猟兵団「西風の旅団」に属しており、猟兵の生き方に辟易していたところをマルコーニ会長に引き抜かれる。その経緯から、居心地の良い居場所を用意してくれた会長には忠義を払っている。



ルバーチェ構成員

黒服にサングラスといった典型的な出で立ちの構成員たち。裏社会の人間ではあるが、戦闘能力としては黒月の構成員に大きく劣る。

活動…… 貴族や資産家を対象に闇オークションを運営

ルバーチェ商会が主たる収入源としている、帝国貴族や各地の資産家を対象とした闇オークション。盗品などが多数出品されていると思われるが、確固たる証拠がなく野放しとなっていた。



クロスベル随一の資産家であるクロイス家の人間も招待を受けており、ロイドたちが潜入した際にはマリアベルも参加していた。

黒月（ヘイユエ）

カルバード共和国内の東方人街に本拠地を構える東方系マフィア。近年クロスベルに「黒月貿易公司」の名目で出先機関を進出させ、ルバーチェ商会が牛耳っていたクロスベルの裏社会に介入している。構成員は武術の達人揃いであり、戦闘の専門家である猟兵団「赤い星座」に対しても、ある程度渡り合う実力を見せる。

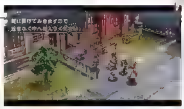


ツァオ・リー

黒月貿易公司クロスベル支社の支社長を名乗る細身の男性。その実像はマフィア組織「黒月」の幹部であり、「白蘭竜」の異名を持つ狡猾で抜け目のない人物。特務支援課を気に入り様々な支援を行うが、その本心は定かではない。

ラウ

ツァオにつき従う腹心。ほかの構成員と同様に武術の達人であり、「赤い星座」の戦闘員を退ける腕前を持つ。





シン

「長老」と呼ばれる「黒月」の上層部構成員の孫で、幼いながら聡明な少年。エリィにひと目惚れし求婚するなど、ませた一面も持つ。

活動…… クロスベル占領後もロイドたちに協力

『碧の軌跡』において拠点としていたビルを爆破されながらも、しぶとくクロスベルでの潜伏を続けた「黒月」。帝国の占領下となった後も水面下では活動を続け、ロイドたちの支援を行っていた。



エレボニア帝国の占領下、レジスタンス的に活動するロイドをバックアップするツァオ。

財団／企業

時として国家をも超える影響力を持つ法人格

大陸の経済に多大な影響を及ぼす財団や金融機関、各国の産業を支える様々な企業をまとめて紹介。これらの企業は時として、国家権力を揺るがすほどの巨大な影響力を発揮する。

エプスタイン財団

導力技術を発見したC・エプスタイン博士の死後、彼の弟子たちによって設立された財団。遊撃士協会のバックアップや、導力技術の研究と普及を行っている。





ティオ・プラトー

高い感応能力により、導力杖などの最新技術に天才的な適性を見せる少女。エプスタイン財団からクロスベル警察の特務支援課に出向してきた。

ヨナ・セイクリッド

天才SEを自称するハッカー少年。かつてエプスタイン財団で英才教育を受けていたが、イタズラがもとで出奔。クロスベル市の地下に広がるジオフロント区画にて、導力ネットをハッキングしながら暮らしている。



ロバーツ主任

エプスタイン財団から出向している、ティオのお目付役。彼女を娘のように心配する人の良い中年男性だが、ティオからはうっとうしいと煙たがられている。

IBC（クロスベル国際銀行）

クロスベル市に本社を置く、大陸最大級の金融機関。クロスベル自治州のみならず、大陸全土から集まってくる莫大な資産を運用している。「ミシュラム・ワンダーランド」も運営。



ディーター・クロイス

IBCの総裁。莫大な資金力をバックに政界に進出し、クロスベル市長に就任する。世界経済のコントロールによる平和の実現を夢想する。



マリアベル・クロイス

ディーターの娘で、IBCの重役を務める。特務支援課のエリィとは古くからの友人であり、彼女に近づく男性には容赦しない。父のディーター共々、「幻の至宝」の再現をもくろむ錬金術師の末裔で、零の至宝を顕現させる「碧き零の計画」の黒幕。

ZCF（ツァイス中央工房）

エプスタイン博士の高弟のひとりであるラッセル博士が故郷のツァイス市で開いた工房で、古くは「技術工房」と呼ばれていた。導力技術の偉大さを様々な製品を通じて一般に普及させ、導力革命の立役者となる。



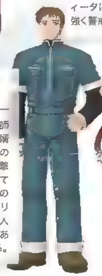
アルバート・ラッセル

C・エプスタインの高弟のひとりで、「導力革命の父」と呼ばれる人物。研究のためには周囲を省みない頑固な老人だが、孫娘ティータの前では気の良い祖父である。



エリカ・ラッセル

研究のため異国に研修に出ていた、中央工房の女性研究者。ラッセル博士の娘であり、ひとり娘のティータに近づくアガットを強く警戒している。



ダン・ラッセル

中央工房で働く技師で、ラッセル家に婿入りしたティータの父親。かつては遊撃士であり、剣を捨てたカシウスに棒術の基礎を教えた。エリカよりは常識的な人物だが、親バカであるところは似ている。



ティータ・ラッセル

12歳の若さにして中央工房の技師として働く、ラッセル博士の孫娘。導力技術のことについて話し出すと、興奮して止まらなくなる。

アルカンシェル

クロスベル市内の歓楽街に劇場を構える、創立20周年の人気劇団。巨大な舞台装置と精巧な自動人形を駆使した派手なパフォーマンスで、観客の心を惹きつける。



イリア・プラティエ

自治州の内外にその名をとどろかせる、アルカンシェルのトップスタ　。普段はオヤジ的な発想を好む性格だが、公演に関することにおいては真剣そのもの。



シュリ・アトレイド

劇団の下働きをしている、男の子のような格好の少女。スラム街で生まれ育ったため、華やかな世界に暮らすイリアを逆恨みしてストーカー行為を続けていた。イリア自身の努力と舞台に向ける思いを知ることで反省し、彼女に誘われて劇団の一員となる。



リーシャ・マオ

伝説の殺し屋「銀（イン）」としてクロスベルの情報収集を行っていた際に、偶然イリアの演技を鑑賞したことでその情熱的な演技に魅入られ、劇団を訪れるようになった。そこでイリアに自身の才能を見抜かれたことで、新人女優として舞台に立つようになる。

REIN FORD

ラインフォルトグループ

エレボニア帝国のルーレ市に本社を置く、大陸最大級の重工業会社。家庭用の導力製品から戦車・導力砲といった兵器まで、あらゆる導力製品を開発し、その製作・販売を手がけている。会社組織は複数の開発部や製作所に分けられており、会長であるイリーナは直轄の第四開発部を除いて、各部署の代表に運営を任せて業績を競わせる形で企業全体の業績を伸ばしている。その方針ゆえに、イリーナ自身も会社全体の状況を把握し切れていない。

勢力図

超巨大企業であるラインフォルト社は、製作所ごとに業績を競わせる形で全体の成長を促しており、企業のトップである会長ですらその全容を把握しきれていない。各製作所は代表者の意向に応じて「貴族派」、または「革新派」に所属し、双方の争いは帝国における内戦の縮図となっている。「第五開発部」は対外的にはその存在を秘匿されており、第一製作所と連携して機甲兵の開発を行っていた。



- 会長 ― イリーナ・ラインフォルト、グエン・ラインフォルト※1
  - 運営を委託 → 取締役 ― ハイデル・ログナー
    - 成果を競わせる → 第一製作所／第二製作所／第三製作所
  - 直轄 → 第四開発部
- 所属不明：第五開発部

※1：ラインフォルト社の前期会長であり隠居していたが、エレボニア帝国の内戦終結後に職務に復帰。

会長とその家族

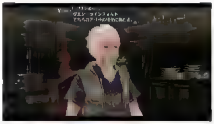


イリーナ・ラインフォルト

ラインフォルトグループの現会長。技師であった夫が亡くなってからは仕事に没頭し、実父であるグエンを追い落とすかのような形で会長職に就いた。

アリサ・ラインフォルト

トールズ士官学院特科クラス「VII組」の一員で、イリーナのひとり娘。母親と祖父の対立に耐え切れず、家出するようにして士官学院に入学。エレボニア帝国の内戦終結後は、親元に戻って経営の勉強を始める。



グエン・ラインフォルト

イリーナの父親で、ラインフォルトグループの先代会長。殺戮兵器である「列車砲」の完成後、自らの所業とグループの今後を見据えるため退陣を決意し、会長職を退いた。



若かりし頃のアリサ、イリーナと一緒に写真に写る男性は、ラインフォルト社で技師を務めていたイリーナの夫。8年前に事故で亡くなっている。

取締役

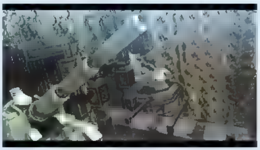
ハイデル・ログナー

第一製作所を束ねる取締役で、ノルティア州を治めるログナー侯爵の弟。貴族連合の躍進に乗じて、ラインフォルトグループの実権を一時的に乗っ取った。

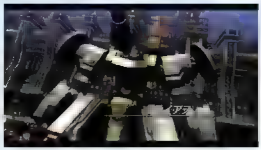


活動……… 大陸の勢力図に影響を与える巨大な戦略兵器を製作

ラインフォルト社が手がける兵器類は導力銃などの携行火器から戦車、飛行戦艦など極めて多彩で、正規・領邦軍共に多くのラインフォルト社製の製品を配備している。その実績はあたかも「死の商人」と呼べるほどのものであり、先代会長であるグエンが引退を決意するに至った殺戮兵器「列車砲」などは、その最たる物といえる。



ガレリア要塞のクロスベル側に据えられた2門の列車砲。クロスベル自治州全土を収めるほどの長大な射程距離を誇る。



貴族連合が運用する機甲兵。横流しによって得た鋼材を利用し、数年前から開発、生産に着手していた。

カプア運送

高速飛行艇「山猫号」を利用した、国際運送サービス「カプア特急便」を手がける運送会社。会社を運営するカプア一家は、かつてエレボニア帝国の地方貴族であったが、詐欺に遭い財産や領地を失った末に、空賊団として活動していた時期がある。

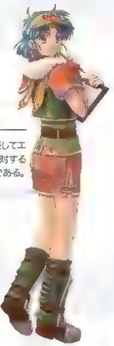


ドルン・カプア

キール・カプア

ジョゼット・カプア

会社構成員のカプア一家は年齢の離れた兄妹。早くに親を亡くし、ドルンが貴族の在り方を十分に学ぶ前から領地を運営していたことで、貴族を狙う詐欺師に目をつけられていた。イラストは空賊団として活動していた時期のもので、現在も導力銃などの武器を手に持っているのはこの頃の名残。



ジョゼット・カプア（運送会社制服バージョン）

運送会社の制服を身にまとうジョゼット。リベールの異変に際してエステルたちと協力し、王国の危機を救ったことで空賊行為に対する恩赦を受ける。その後、「カプア運送」として再起した際の姿である。

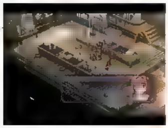




カプア運送が使用するラインフォルト社製の高速飛行艇・山猫号の外観&ブリッジ。小型で最高速度もそこそこだが、機動力は高いため特急便の運用を支えている。

ストレガー社

スニーカーのラインナップを中心に、様々なシューズを開発・販売しているメーカー。特に社名を冠した「ストレガーシリーズ」のスニーカーは人気が高く、大陸各地に熱狂的なファンが存在する。



『空の軌跡』の主人公、エステルもストレガー社の大ファン。以降の作品でも、同社のファンや人気スニーカーの最新モデルが毎回登場する。

リーヴェルト社

帝国内にある老舗の楽器メーカー。楽器以外にもオルゴールやレコード盤など、音楽に関する様々な製品を製造している。作中では、ヨシュアの持つハーモニカやエリィのオルゴールがリーヴェルト社製にあたる。



幼少からハーモニカを吹くことが趣味だったヨシュア。結社の一員となり、ブライト家で暮らし始めてからも肌身離さず持ち続けており、思い入れの強さが伺える。

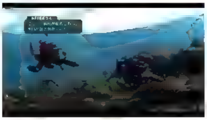


クレア・リーヴェルト

共通する名前を持つキャラとして、鉄道憲兵隊のクレア大尉が挙げられる。しかし、彼女とリーヴェルト社の関係は、作中では明らかになっていない。

ヴェルヌ社

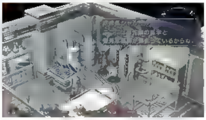
カルバード共和国に存在する巨大総合メーカー。共和国の文化を支える多数の導力車のラインナップを主軸に、小型の導力製品から大型の兵器類まで、あらゆる技術製品を開発・生産している。



共和国における、帝国のラインフォルト社のような立ち位置となる企業。飛行艇や戦車などの兵器類も多数生産しており、共和国軍を支えている。

セイランド社

医療先進国であるレミフェリア公国に所在する、大陸有数の医療機器メーカー。聖ウルスラ医科大学およびウルスラ病院のスポンサーでもあり、使われている医療機器の多くがセイランド社製となっている。



最先端の医学を唱えるセイランド社の医療機器。多数のコ ドやモニタなどが見てとれ、導力技術が近代医療へ多大なる貢献をしていることがわかる。

R&Aリサーチ

リベール王国軍を退役したリシャールが、激化する各国の諜報戦に対応すべく立ち上げた民間の調査会社。各地に諜報員を送り込んでおり、クロスベル通信社のレインズもそのひとり。



アラン・リシャール

その愛国心の強さからクーデター事件を引き起こした元情報部の大佐。軍隊の退役後はリベールの支えとなるべく、この情報会社を立ち上げる。



カノーネ・アマルティア

リシャールと同じく軍を退役し、彼の秘書として会社の運営を支える。社名はリシャールと彼女のファミリーネームからとられている。

マスメディア

各国の事件を報道する民衆の代弁者

「軌跡シリーズ」には伝統的に、国内の出来事を新聞の形でまとめ、定期的に刊行している会社が登場する。彼らの記事は主人公たちがたどった旅の軌跡を報道の形で綴っており、普段とは異なる視点で世界観を知ることができる。

リベール通信社

リベール王国の王都グランセルに本社を置く出版社。観光ガイドなどの出版物を手がけるほか、王国内のニュースを伝える「リベール通信」を定期的に刊行し、各地で起こった異変の報道を行っている。所属するナイアルとドロシーのふたりはリベールで起こった異変を報道し、その功績により優秀な記者に贈られる「フューリッツァー賞」を受賞している。



ナイアル・バーンズ

リベール通信社に所属する、敏腕の報道記者。ドロシーとコンビを組んでからは、彼女の天然ぶりに振り回されて気苦労が絶えない。



ドロシー（15歳バージョン）

ドロシー・ハイアット

リベール通信社の新米カメラマン。独特の感性を持ち、撮影対象が遺跡などの建築物であろうと、人間を撮る時のように声をかけながら撮影する。しかし、写真の腕は確かなようだ。

トリスタ放送局

帝都近郊、トリスタの町から帝国全土にラジオ放送を発信している放送局。硬直した報道しかできない帝国時報社から出奔したディレクターが設立したという経緯を持つ。



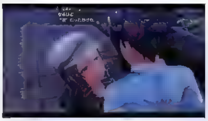
マイケル

かつて帝国時報社に務めていたベテラン記者。より新鮮な報道を求めて出奔し、トリスタ放送局にて情熱的に番組制作をこなしている。



ミスティ

トリスタ放送局の人気番組、「アーベントタイム」のパーソナリティで、ヴィータ・クロチルダの変装した姿。エマとセリーヌに対しては、その存在を知られない「呪い」をかけていた。



トリスタ市街にて、自身の正体を見破ったリィンに詰め寄るミスティ（クロチルダ）。

帝国時報社

エレボニア帝国内において、100年以上の歴史を持つ伝統的な通信社。中立的な報道を謳っているものの、古くは貴族派、近年は革新派寄りの報道が目立ち、方針に迷いが見える。



ノートン

リィンたちがノルドの地で出会った、帝国時報社の報道カメラマン。内戦中は貴族連合の圧力により、貴族派寄りの報道しかできない現状を苦々しく思っていた。

クロスベル通信社

クロスベル市の港湾区に本社を構え、定期的に「クロスベル・タイムズ」を刊行している報道出版社。緩衝地帯であるクロスベル自治州の現状に対応してか、リベール通信社や帝国時報社とも連携しており、国際情勢に強い。



グレイス・リン

クロスベル通信社に勤める報道記者。ロイドの兄であったガイには新人記者の頃に世話になっており、その縁で特務支援課のことも応援している。発足したばかりの彼らに辛らつな評価を浴びせたこともあったが、それは支援課の成長を促すためであった。



レインズ記者

クロスベル通信社で報道を担当する記者たち。レインズ（写真左）は「R&Aリサーチ」から派遣された諜報員でもある。

フリーランス

フリーランスの立場で世界中を回り、各社に記事を提供する報道記者。作中ではかつてクロスベル通信社に所属し、「百日戦役」の報道により「フューリッツァー賞」を獲得した盲目の記者、マルセル・ニールセンが該当する。



マルセル・ニールセン

盲目ながら大陸中を回って報道を続ける、フリーランスの報道記者。まるで目が見えているかのようなしっかりとした足取りで歩く、底知れない人物である。

POINT

その他のマスメディア

「軌跡シリーズ」の作中には上記のほかにも、レミフェリア公国の「アーデントプレス」や共和国の「タイレル通信社」などのマスメディアが存在し、各国における報道を行っている。



通商会議の記者クラブでは、各国の記者同士が情報交換を行う場面も見受けられた。



武術体系

大陸各地の達人たちが修めた伝統的な武術体系

西ゼムリア大陸各地で伝承されている様々な武術の流派。作中では敵・味方共にこれらの流派を極めた多数の達人が登場し、物語の展開を彩っている。



『空の軌跡 the 3rd』ではリベール王国で開かれる武術大会のミニゲームを遊ぶことが可能。達人たちの妙技を味わえる。

八葉一刀流

東方を出自とする老師ユン・カーファイが創設した武術の一派。世間的な知名度こそ低いが、『空の軌跡』に登場するカシウス・ブライトをはじめ、大陸全土に散らばるそうそうたる達人たちがこの流派を修めているため、武門の世界においてはその名を知られている。使い手の多くは流派そのものと同じく東方伝来の武器「太刀」を得物とするが、素手での戦い方を体系化した「八の型・無手」に見られるように、状況を選ばずに戦うことも想定している。



ユン・カーファイ

東方出身の老人で、八葉一刀流の伝承者。作中では回想シーンや会話中に名前のみが登場し、実際にその姿を見せたことは一度もない。



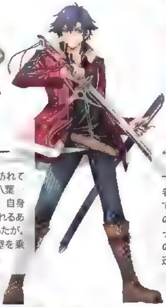
アリオス・マクレイン

八葉一刀流皆伝の実力者であり、カシウスの弟弟子にあたるA級遊撃士。その実力はカシウスをも凌ぐと噂され、「風の剣聖」と謳われる。



カシウス・ブライト

エステルとヨシュアの父親。ユン老師の一番弟子であり、「剣聖」の二つ名で知られる。リベール王国軍にてその剣を弟子に伝えていたが、遊撃士に就いた際に剣を捨てている。



リィン・シュバルツァー

かつてユミルの郷に訪れていたユン老師から、八葉一刀流の指導を受けた。自身の持つ「鬼の力」を恐れるあまり初伝に止まっていたが、里帰りに際してその壁を乗り越え、中伝を授かる。



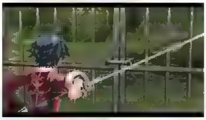
アネラス・エルフィード

老師ユンの孫娘にして、自身も八葉一刀流の使い手。軍属に戻ったカシウスから、彼の武器である「利剣・迅羽」を譲り受ける。



アラン・リシャール

カシウスから教えを受けたユン老師の孫弟子で、抜刀術をベースとする「五の型・残月」に自己流のアレンジを組み合わせた剣技を操る。



八葉一刀流の抜刀技「紅葉切り」を用いて、鋼鉄製の門を音もなく両断するリィン。仲間たちも驚嘆する剣技だが、八葉一刀流においては初歩の技のようだ。

POINT

カシウスに教えを受けたユン老師の孫弟子たち

カシウスの子であるエステルやヨシュア、王国軍のユリアやシードたちは、カシウスから武術の手ほどきを受けており、広義でいえば八葉一刀流に連なる者としてみることもできる。



ユリア・シュバルツ

2人ともリベール王国軍に所属する剣士で、リシャールと同じく軍属時代のカシウスから剣の指導を受けている。彼らの剣技は直剣を使用した刺突術がベースとなっており、八葉一刀流の型とは大きく異なるが、その理念は受け継いでいるようだ。



マクシミリアン・シード

理念…… 精神の鍛練による「理」への到達

老師ユンは剣の道に迷いが見えるリィンの修行を初伝で打ち切ったが、後に精神的な壁を乗り越えた彼に中伝を授けている。これは技術だけでは語れない八葉一刀流の理念を体現する好例といえる。



カシウスの愛弟子であるリシャールは、リベールを守るという意志が「受け」の太刀筋に現れており、精神面の影響は大きい。

泰斗流

カルバード共和国に伝わる古武術の一派。鋼のように鍛え上げた自らの肉体と東方伝来の気功の力により、素手や簡易な手甲、小型の暗器などで戦うことを主体とした拳闘術。かつては暗殺術を源流とする殺人拳であったが、キリカの父にして師であるリュウガ老師は、武術にありながら人を活かす活人拳を目指していた。



ジン・ヴァセック

リュウガの直弟子のひとりで、カルバード共和国を中心に活動するA級遊撃士。ヴァルターを上回る才覚を持っていたが、兄弟子に対する引け目やキリカへの想いから、本来の実力を発揮できずにいた。



「痩せ狼」ヴァルター

結社に所属する執行者のひとりで、ジンの兄弟子に当たる。泰斗流の伝承をめぐってリュウガと対峙し、殺める結果となる。師がもともと病の身であったことをジンから知らされてからは姿を消し、執行者として活動しているようだ。

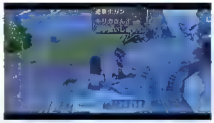


キリカ・ロウラン

ツァイス市で遊撃士協会の受付を務め、その後ロックスミス機関の室長となった妙齢の女性。リュウガの娘にして泰斗流の師範代であり、「飛燕紅児」のあだ名でも呼ばれる。

リン

遊撃士協会、クロスベル支部に所属する女性遊撃士で、キリカの弟弟子に当たる泰斗流の使い手。オルキスタワーへの突入の際には、キリカと息の合ったコンビネーションを見せ、魔獣を退けている。



アンゼリカ・ログナー

ログナー侯爵家の息女にして、泰斗流を修める男装が似合う麗人。各地を放浪していた際に出会った女性に師事し、半年ほど泰斗流を学んだ。この女性はキリカのことだと思われるが、詳細は不明。



泰斗流をベースに、自己流の鍛錬を積み重ねて自らの拳法としているアンゼリカ。使用するクラフト「ドラゴンブースト」にはジンの使用する「龍神功」との共通点が見られるなど泰斗流の影響は大きいが、「ドラグナーハザード」には彼女なりのアレンジも見られる。



ヴァンダール流

「帝国の武の双璧」として伝わる2大剣術のひとつで、皇帝を守る武の一門として発展していった伝統ある流派。身の丈ほどもある大剣を軽々と操る豪快さとは裏腹に、あらゆる状況を想定した数々の戦技を駆使する戦闘術である。



ゼクス・ヴァンダール

帝国正規軍の第三機甲師団を束ねる中将。ヴァンダール流の実力を作中で見せることは少ないが、オーレリアに剣を教えた師であることから、その高い実力が計り知れる。



ミュラー・ヴァンダール

ゼクスの甥で、第七機甲師団に所属する帝国軍人。皇帝の守護者たるヴァンダール流の務めとして、士官学院時代からの腐れ縁であるオリヴァルト皇子の付き人兼護衛を担当する。

アルゼイド流

ヴァンダール流と並ぶ「帝国の武の双璧」のひとつ。かつて「槍の聖女」と共に戦った鉄騎隊の副隊長を源流とするアルゼイド家が伝承する流派で、守護者たるヴァンダール流に対し、攻撃面を重視した戦技が主体となっている。



ヴィクター・S・アルゼイド

「光の剣匠」の異名を持つ、帝国有数の武人。鍛えられた肉体と技術による剣技だけではなく、自らの魂と意志を持って宝剣「ガランシャール」を振るう。



ラウラ・S・アルゼイド

アルゼイド子爵のひとり娘にして、自身も幼少の頃から研鑽を積み重ねてきたアルゼイド流の使い手。特科クラス「Ⅶ組」の解散後は、父親からアルゼイド流の「伝承の儀」を受けるため旅立つ。

POINT

帝国2大剣術の双方を修めるオーレリア将軍

ラマール領邦軍の総司令を務めるオーレリア将軍は、女性の身でありながら、帝国2大剣術である「アルゼイド流」と「ヴァンダール流」の双方を修めており、「黄金の羅刹」と呼ばれる。



彼女の実力の一端は、帝国西部でのゼクスとの対峙の場面で垣間見ることができる。



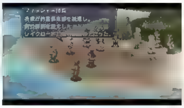
釣り

喧騒を忘れて水面に ひと時の癒しを求める人々

「軌跡シリーズ」において釣りは定番のミニゲームとなっており、作中にはそれにかかわる釣り団体が登場する。これらの団体にはエステルなどの主人公も所属することになる。

釣公師団

リベール王国の元貴族、ハーバード・フィッシャーによって設立された釣り団体。娯楽としての釣りに重点を置き、多くの人々へ釣りの楽しさを伝えるべく活動している。現在リベールとクロスベルの二カ国で活動。



ハーバード・フィッシャー

釣りを楽しむため私財を投げ打って、王都グランセルに釣公師団の本部を設立した。勝負の場においては「釣り男爵」と名乗る。



エステル・ブライト

幼い頃から釣りに慣れ親しんでおり、釣公師団の一員となってからもその腕前を遺憾なく発揮。「リベールの釣聖」として知られる。



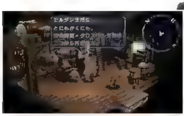
「爆釣王」ロイド

リベール王国を中心に活動し、「爆釣王」を称する特級釣師。クロスベルに赴いた際は、同じ名のよしみでロイドに釣りを指南。



ロイド・バニングス

コパンから釣具を渡され、なし崩し的に釣公師団の一員となる。釣りの実績を重ねると「釣聖」の称号を獲得可能。



支部長セルダン

「釣公師団」クロスベル支部長。釣皇倶楽部に本部を乗っ取られていた際は、タングフム門付近のボート小屋を仮の本部としていた。



ヨアヒム・ギュンター

『零の軌跡』の黒幕「D∴G教団」の幹部だが、彼もまた「釣公師団」の一員。普段は職務を放棄して気ままに釣りを楽しんでいた。

活動　釣師同士の「爆釣勝負」で研鑽を重ねる

名誉と尊厳をかけた釣師同士の勝負は「爆釣勝負」と呼ばれ、その勝敗は釣公師団や釣皇倶楽部といった所属の違いを問わず、釣りの世界全体において極めて大きな影響力を持つ。過去には自身の全財産を賭けて勝負を行い、破産してしまった釣師もいるようだ。



『3rd』のミニゲームとしても登場する「爆釣勝負」。ロイドやフィッシャーたちとも勝負ができる。

釣皇倶楽部

レイクロードⅢ世がトールズ士官学院在校中に設立したクラブと、卒業後に立ち上げた釣り団体で同じ名称を持つ。後者は競技としての釣りに重点を置いているが、前者の活動方針は現部長ケネスの性格からか釣公師団に近い。



レイクロードⅢ世

帝国貴族にして大手釣具メーカー「レイクロード社」の御曹司。ハーバード・フィッシャー男爵とは過去に因縁があり、「釣傑四天王」を率いて彼の設立した釣公師団の活動を妨害することも。

「水狂」ナルセス



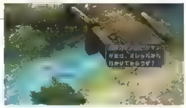
釣皇倶楽部の副将にして、「釣傑四天王」の一員。美しい魚に目がないナルシストな男で、釣りを芸術的な観点から楽しむ。ロイドとは、釣った魚の値段で勝負する「爆釣プライスファイト」で戦った。



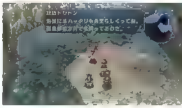
「竜宮」カグヤ

「釣傑四天王」の紅一点。レイクロードと同じく帝国貴族であるためか、高圧的な態度で他人に接する。ロイドとは釣った魚の大きさで戦った。

「海刃」シャークマン



「釣傑四天王」の一員で、ゲームフィッシュの釣り上げを好む技巧派釣師。ロイドとの勝負は、交互に竿を投げて釣りに失敗した方が負けとなる「爆釣サドンデス」で対決した。



「銀鯱」トリトン

「釣傑四天王」の一員で、四天王最強といわれる人物。個性的な釣皇倶楽部メンバーのなかでは常識人で、「銀鯱」の称号に対してもとくに感慨などは持っていない。ロイドとは釣った魚の種類で勝負を行った。



ケネス・レイクロード

トールズ士官学院に設立された「釣皇倶楽部」を受け継いだ、レイクロードⅢ世の実弟。兄とは性格が大きく異なり、釣りを気軽な道楽として楽しむ。リィンに釣具と釣り手帳を渡し、内戦が勃発する前は学院内で段位認定を行っていた。



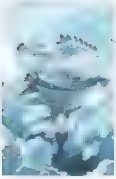
リィン・シュバルツァー

ケネスより釣具を渡され、部活には所属していないものの釣皇倶楽部の一員として迎えられた。故郷であるユミルの郷では、以前から釣りを楽しんでいた。

アナベル



縁談を嫌って実家を飛び出した帝国貴族で、各地を放浪するうちに釣りの楽しさに目覚めた。トールズ士官学院が襲撃された際はケネスと共に脱出し、ユミルの郷で釣りを楽しみながらリィンの段位認定を行った。



その他の集団・種族

ゼムリア大陸の伝承に登場する運命の担い手たち

各地の伝承などで語られる存在。それらの多くは実在しないものと思われているが、作中にはこれらの種族の末裔などが登場している。

魔女の眷属（ヘクセンブリード）

エレボニア帝国の伝承にたびたび登場する「魔女」の末裔たち。騎神を操縦して帝国の歴史を塗り替える「起動者」たちを導く役割をその身に帯びており、「秘術」と呼ばれる様々な超常的な能力を行使する。





エマ・ミルスティン

「起動者」を探し、導くためにトールズ士官学院に入学した魔女の末裔。オーブメントを使用せずに様々な現象を起こす不思議な術をいくつか行使する。



セリーヌ

エマの使い魔である、人語を解する黒猫。彼女の目付け役だけあってか知識は豊富で、ややツンデレ気味な性格。





グリアノス

クロチルダの使い魔。蒼く輝く翼を持った小鳥の姿をしているが、秘術により守護鳥としての姿にもなる。

ヴィータ・クロチルダ

結社「身喰らう蛇」に所属する「蒼の深淵」にして、エマの姉妹分であった女性。「魔女の眷属」の役目を放棄して出奔したかに見えたが、自らの道を見出したエマを応援するかのような言動を行うなど、その真意ははっきりしない。

地精（グノーム）

魔女と並んで帝国内の伝承に登場する種族。現在では失われた多くの技術を持ち、帝国各地に存在する遺跡や士官学院の旧校舎地下、さらには「騎神」そのものが魔女と地精の手によって創られたとされる。



地精が建築したとされる旧校舎地下は時間と空間の流れが一定ではなく、常識では考えられないような光景が広がっている。

神獣

空の女神によって古代ゼムリア文明の人々に与えられたとされる七つの「至宝」に対して、女神より遣わされ、それらを見守る任務を受けた神聖な存在。至宝が消滅すると、自らの意志で行動することが可能になる。





古竜レグナート

リベール王国に伝わる七の至宝のひとつ、「輝く環」を守護する神獣。結社のワイスマンによって「ゴスペル」を取り付けられ、操られるという憂き目に会う。カシウスとは古くからの知り合い。

ツァイト

狼の姿を持つ、すでに失われた「幻の至宝」を守護する神獣。人の手によって再現された「零の至宝」とその行く末を見守るべく、ロイドたちと行動を共にした。

起動者（ライザー）

繰り返される歴史において戦うことを宿命づけられた「騎神」の搭乗者。騎神の眠る地にて試練を乗り越えることでその資格を得ることができ、彼らを導くことが「魔女の眷属」の役目となっている。



リィン・シュバルツァー

トールズ士官学院の旧校舎にて「試し」を乗り越え、灰の騎神「ヴァリマール」の起動者となった。なお、そのとき周囲にいたⅦ組のメンバーは「準起動者」として認められている。



クロウ・アームブラスト

ジュライ市国の帝国への併合後、放浪していたところをクロチルダと出会い、彼女に導かれて蒼の騎神「オルディーネ」の起動者となった。

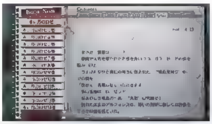


セドリック・ライゼ・アルノール

緋の騎神「テスタ＝ロッサ」の核となったセドリック皇太子。本来与えられるはずの試練を乗り越えておらず、儀式によって強引に起動者となったと推測される。

吸血鬼

エレボニア帝国内の伝承やおとぎ話に見られる、人間の血を糧にする魔物の一種。太古から生き続けている高位のものは「真祖」と呼ばれ、ほかの魔物たちや人間を圧倒する強大な力を持つとされる。



作中では吸血鬼に当たるキャラクターの実在は確認されておらず、帝国の伝承を集めた書物や、小説「赤い月のロゼ」のなかに登場する。



World

軌跡シリーズ10周年記念本 セプト=アーカイヴ

西ゼムリア大陸ガイド





「軌跡シリーズ」の舞台となる世界を探訪する
西ゼムリア大陸ガイド

西ゼムリア大陸の国家群・自治州

「軌跡シリーズ」の舞台となる世界は、ゼムリア大陸西部の国家群。これまではリベール王国、クロスベル自治州、エレボニア帝国を中心にして物語が繰り広げられた。

エレボニア帝国とカルバード共和国の２大国による駆け引き、その両国の思惑に翻弄されるリベール王国やクロスベル自治州といった小国。大きな歴史のうねりを感じさせる世界を背景にして、それぞれの物語の主人公たちは自分たちの運命を自らの力で切り拓いていく。

ここでは「軌跡シリーズ」に登場した西ゼムリア諸国家の背景や情勢、地域の特徴を紹介していく。

エレボニア帝国

西ゼムリアの北西に位置する広大な軍事国家。国家元首は皇帝ユーゲントⅢ世。政府代表は「鉄血」の異名を持つギリアス・オズボーン宰相が務め、日々改革を行なっている。

クロスベル自治州

エレボニア帝国とカルバード共和国の２大国を宗主国とする自治州。クロスベル市市長とクロスベル議会議長の両名が政府代表となる。政府要人のヘンリー・マクダエル代表は、市民からの信任も厚い。

レミフェリア公国

西ゼムリア北部にある公国。国家元首はアルバート・フォン・バルトロメウス大公。大公家が医療分野に注力していることもあり、大陸のなかでも有数の医療先進国として名高い。



リベール王国

西ゼムリアの西方に位置する小国。国家元首は第26代女王のアリシアⅡ世。近年はクローディア王太女も公式の場に出席している。小国ながらも導力技術の先進国として大国と渡り合う。

カルバード共和国

西ゼムリアの東部に位置する大国。100年ほど前の動乱を経て民主化を果たした。国家元首はサミュエル・ロックスミス大統領。古くからの移民政策を強化したことで国内に民族問題を抱えている。

その他の諸国家・自治州

アルテリア法国
レマン自治州
ノーザンブリア自治州
オレド自治州

慈愛の女王が統治する西方の小国

リベール王国



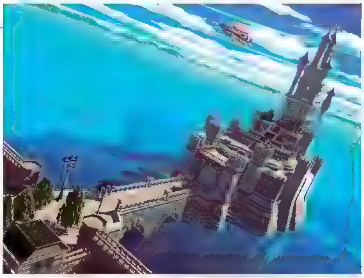
リベール王国はゼムリア大陸の南西部に位置する伝統ある国家。その紋章は白い隼を意匠としている。ヴァレリア湖を中心に王都グランセル、地方都市ロレント、商業都市ボース、海港都市ルーアン、工房都市ツァイスの5大都市が栄える。豊富な資源と老女王アリシアII世の巧みな外交術で、大国とも渡り合う。導力技術に長けた技術立国でもあり、エレボニア帝国との戦争「百日戦役」では飛行船技術を活用して、強国エレボニアを退けた。

リベール王国の主な都市

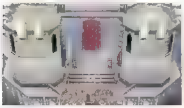
王都グランセル
地方都市ロレント
商業都市ボース
海港都市ルーアン
工房都市ツァイス

グランセル地方

リベール王国の首都である、王都グランセルを擁するエリア。その周囲は「アーネンベルク」という長い城壁に囲まれ、国王の居城であるグランセル城とエルベ離宮を外敵から守っている。また、王都内は北街区、東街区、南街区、西街区の4つの街区から構成されている。帝国や共和国の大使館、エーデル百貨店などの大規模な商業施設、報道機関のリベール通信社、歴史資料館などを有し、名実ともにリベール王国の政治・文化の中心地となっている。



北街区・グランセル城



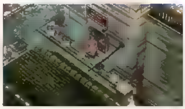
王都グランセルの最北にグランセル城がある。場内にはアリシア女王が居住する女王宮などが設けられている。

東街区・グランアリーナ



東街区の東側にある王立競技場（グランアリーナ）。毎年、女王生誕祭を記念して武術大会が開かれている。

西街区



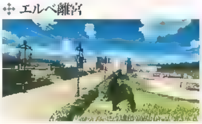
大通りの西側に位置する、リベール通信社やグランセル大聖堂、ダルモア商会などが並ぶ落ち着いた商業エリア。

南街区



大通りに面した一画。いくつものワゴンショップが並び、人通りも多い。遊撃士協会のグランセル支部もこの大通りにある。

エルベ離宮



王都郊外にあるリベール王家が所有する小宮殿。通常は一般公開されており、「不戦条約」の調印式にも使われた。

王都グランセルのショップリスト

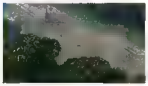
- ホテル・ローエンバウム
- エーデル百貨店
- アイスクリーム屋「ソルベ」
- コーヒーハウス「バラル」
- 居酒屋「サニーベル・イン」
- ヴァイス武器商会
- ウィンガルド工房
- ガッセのポップコーン屋
- フィネルのアイスクリーム屋
- ノンナのクレープ屋

グランセル地方の主な施設・地域

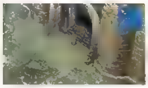
釣公師団本部



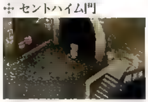
エルベ周遊道



グリューネ門



セントハイム門



地方都市ロレントのショップリスト

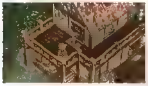
- メルダース工房
- リノン総合商店
- エルガー武器商会
- 居酒屋「アーベント」
- ホテル・ロレント

ロレント地方の主な施設・地域

✣ ロレント市・時計台



✣ ブライト家



✣ ヴェルテ橋



ロレント地方

リベール王国北東に位置する地方都市ロレントを中心とするエリア。主要となる産業は農業と七耀石の採掘。ロレント市のシンボルである時計台は、10年前のエレボニア帝国との戦争「百日戦役」で破壊されたが、市民の手で再建されている。エステルたちの実家であるブライト家は、ロレント市の南西、エリーズ街道の外れにある。

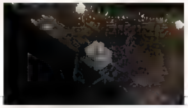


✣ ロレント発着場



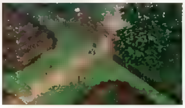
ロレント市の北側にある飛行船の発着場。ロレントは小規模な田舎の都市ながら、各都市への定期便が就航している。

✣ マルガ鉱山



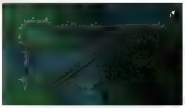
ロレント北部に位置する鉱山。七耀石の一種、翠耀石（エスメラス）の採掘で知られ、リベール王国の産業を支えている。

✣ パーゼル農園



ボース地方へ向かうミルヒ街道の外れにある農園。一般的な畑以外に温室栽培や酪農などの多角化も図っている。

✣ ミストヴァルト



グランセル地方に向かうエリーズ街道沿いに位置する森。常に深い霧に包まれており、幻想的な光景が広がる。

商業都市ボースのショップリスト

- ボースマーケット
  - フレッサ金物店
  - スペンス薬局
  - トラッドフーズ
  - パックス青果店
  - ポール・エルク
  - カトリアのお店
  - グローサー・ミネ
- 居酒屋「キルシェ」
- レストラン「アンテローゼ」
- ザイン武器商会
- ルシール工房
- フリーデン・ホテル

ボース地方の主な施設・地域

✣ ボース国際空港



✣ ハーケン門



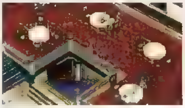
ボース地方

王国第2の規模を誇る商業都市ボースを含むエリア。エレボニア帝国にも近いことから交易が盛んで、ボース市の中央には巨大屋内市場「ボースマーケット」がある。このほかにも国際空港や高級レストランがあり、街全体が活気に溢れている。



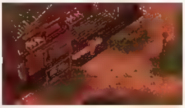


✣ レストラン「アンテローゼ」



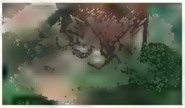
高名な高級レストラン。落札価格が50万ミラの高級ワイン「グラン＝シャリネ」の1183年物もストックしていた。

✣ ヴァレリア湖畔・川蝉亭



アンセル新道の先に位置する、ヴァレリア湖畔の宿。宿泊客はレンタルの釣り竿を使って、湖での釣りを楽しめる。

✣ ラヴェンヌ村



ボース市郊外にある村。エレボニア帝国に近く、百日戦役の際は激戦地となった。遊撃士アガットの故郷でもある。

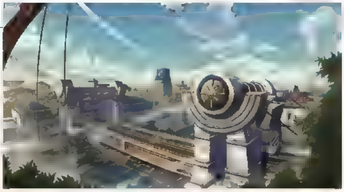
✣ 霧降り峡谷



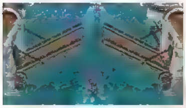
東ボース街道の外れにある峡谷。地名に違わず霧に包まれており、最奥部には古代竜「レグナート」が住むといわれている。

ルーアン地方

リベール西部のアゼリア湾の入口に面した、海港都市ルーアンを中心とする地域。かつては船舶による水運業で栄えていたが、飛行船による輸送の増加により、次第に荷下ろしの量が減少している。ルーアン市の海岸沿いには白壁の家が並び、近年ではその美しい景観が評判になりつつあるためホテルや免税店が賑わっている。またルーアン市の名物といえる、ルビーヌ川に掛かった跳ね橋「ラングランド大橋」も見逃せない。



✣ ラングランド大橋



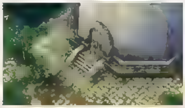
ルーアン市の北街区と南街区を結ぶ跳ね橋。橋が跳ね上がるタイミングは早朝と昼前、夕方の3回で、いずれも30分程度。

✣ マノリア村



マノリア間道にある村。北部にある展望台からは海を一望できる。眺望を楽しむためのベンチも用意されている。

✣ バレンヌ灯台



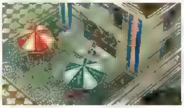
マノリア間道の外れにあり、アゼリア湾を行き交う船の安全を見守っている。現在の灯台守は、元漁師のフォクト老人。

✣ マーシア孤児院



マノリア村の近辺、メーヴェ街道の外れにある孤児院。一度、放火により全焼するが、現在は寄付により再建されている。

✣ ジェニス王立学園



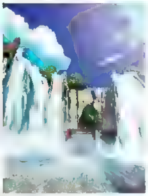
ヴィスタ林道奥にある王立学校。クローディア姫殿下を始め、エレボニア帝国のレクター書記官などもここに在籍していた。

海港都市ルーアンのショップリスト

- ジョアン武器商会
- グラナート工房
- カジノバー「ラヴァンタル」
- オニール免税店
- 船員酒場「アクアロッサ」
- ホテル・ブランシェ

ルーアン地方の主な施設・地域

✣ エア＝レッテン

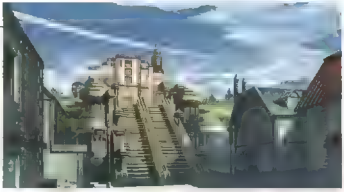


✣ クローネ峠・関所



ツァイス地方

工房都市ツァイスを擁するエリア。中心となるツァイス市は、リベール王国のオーブメント産業の要であり町全体が導力化され、地下にはオーブメント工場が広がっている。その中心となる施設が北部の中央工房であり、工房長は市長の役割も担う。ツァイスのオーブメント技術は大陸トップレベルであるため、その技術をめぐって他国とトラブルが発生することも。

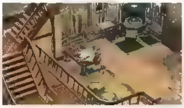


✣ ツァイス中央工房



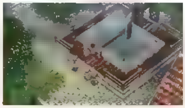
「ZCF」の略称でも親しまれる、時計工房を前身とする技術機関。ゼムリア大陸で最先端のオーブメント技術を有している。

✣ ラッセル工房



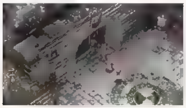
エプスタイン博士の弟子で、リベールにおいて「導力革命の父」と呼ばれるラッセル博士の自宅兼工房。ツァイス市の西部にある。

✣ エルモ村



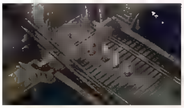
ツァイス市の南側、トラット平原道の外れにある温泉地。温泉を汲み上げるために導力ポンプが導入されている。

✣ ヴォルフ砦



トラット平原道の東側に位置する、カルバード共和国との国境にある関所。帝国国境のハーケン門ほどの緊張感はない。

✣ レイストン要塞



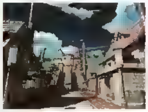
ヴァレリア湖の南岸にあるリベール王国軍の総司令部。堅牢な軍事施設で、百日戦役の際は反攻作戦の拠点となった。

工房都市ツァイスのショップリスト

- 飲み物屋ブリアム
- 花屋アイリーン
- スタイン武器商会
- 居酒屋「フォーゲル」
- ベル・ステーション
- ラッセル工房
- ツァンラートホテル

ツァイス地方の主な施設・地域

✣ 工房都市ツァイス



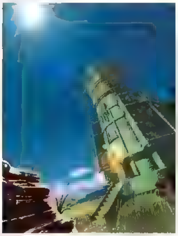
✣ CAPEL（カペル）



リベール王国の古代遺跡

リベール王国内の古代遺跡でも、最もよく知られているものが「四輪の塔」と呼ばれる4つの塔。どれも構造は共通しており、5階建てで屋上に古代装置を有している。約1200年前のリベール王国の建国時期に建てられたと考えられ、その目的は古代遺物のひとつ、七の至宝の「輝く環（オーリ・オール）」を封じるためだったとされる。

✣ 翡翠の塔



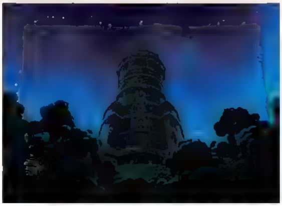
マルガ山道の外れ、ロレントから約180セルジュの距離にある5階建ての塔。外観も内部も翡翠色に輝き幻想的。

✣ 琥珀の塔



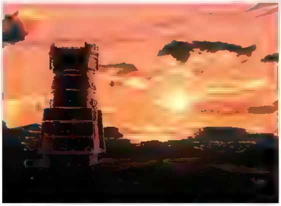
ボース地方のヴァレリア湖畔付近にある琥珀色の塔。屋上からはヴァレリア湖を一望できる。

✣ 紺碧の塔



ルーアン市から約100セルジュの距離にある塔。5階の泉では釣りも可能で、屋上からは対岸のバレンヌ灯台も見える。

✣ 紅蓮の塔



ツァイス地方、トラッド平原道の外れにある塔。ラッセル博士誘拐事件の犯人たちの潜伏先でもあった。

リベール王国の七耀教会建築物

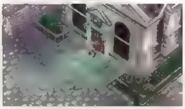
七耀教会は古くからゼムリア大陸全土に影響力を持っており、リベール王国の各エリアにもその施設は存在する。また、リベール王家と七耀教会の関係は深く、クーデター事件では王室親衛隊をかくまうなどの協力体制が見られた。導力停止現象の際は多くの市民たちが教会を訪れ、女神（エイドス）への信仰の深さが再認識された。

✣ グランセル大聖堂



王国内で最大の教会施設。カラント大司教、リヴァル司祭、シスター・ノアが在籍し、王室との関係も深い。

✣ ロレント礼拝堂



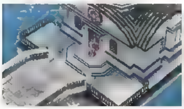
ロレント市にある七耀教会の施設。市の指導者的立場にあるデバイン教区長と、シスター・メイの2名が在籍する。

✣ ボース礼拝堂



ホルス教区長とシスター・ローザの2名が在籍するボース地方の礼拝堂。商売繁盛を祈願して訪れる人も少なくない。

✣ ルーアン礼拝堂



テオドロ教区長とシスター・フリーダが在籍する礼拝堂。海港都市らしく教区長も海の男っぽい口調であることが特徴。

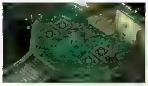
✣ ツァイス礼拝堂



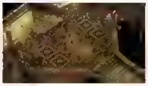
ピクセン教区長とシスター・キエラが在籍するツァイスの礼拝堂。ピクセン教区長は薬学に詳しく、住民たちに慕われている。

四輪の塔の内部

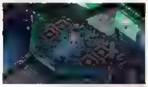
✣ 翡翠の塔



✣ 琥珀の塔



✣ 紺碧の塔



✣ 紅蓮の塔



✣ リベール王国に出現した浮遊都市「リベル＝アーク」



至宝「輝く環」の力を利用して建造された都市。ヴァレリア湖上空に出現し、導力停止現象を引き起こした。

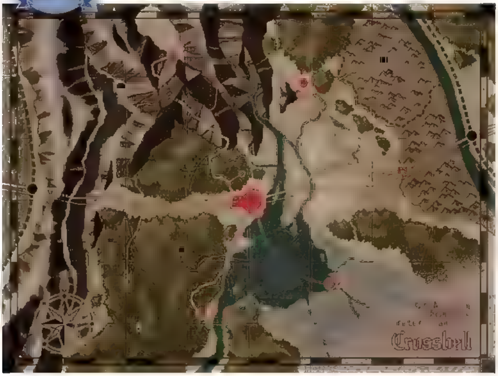
✣ グランセル大聖堂地下の「始まりの地」



リベール王家と七耀教会の盟約により、グランセル大聖堂の地下に建造された施設。古代遺物の封印に用いられる。

大陸の資金や人が集う巨大貿易都市

クロスベル自治州



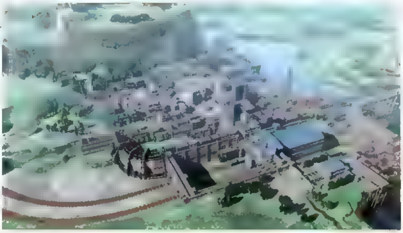
ゼムリア大陸西部に位置する自治州。西をエレボニア帝国、東をカルバード共和国に挟まれ、昔から領土争いの対象となっていた。約70年前に自治州として成立するが、宗主国である2大国から国家主権を認められていない。この地域は七耀暦1205年に帝国領となるが、ここでは自治州時代の状況について述べる。

クロスベル自治州の主なエリア

クロスベル市
鉱山町マインツ
聖ウルスラ医科大学
アルモリカ村
ベルガード門
タングラム門
クロスベル警察学校
保養地ミシュラム
クロスベル大聖堂

クロスベル市

クロスベル自治州の中心地。巨大貿易都市として発展を遂げ、帝国と共和国を結ぶ大陸横断鉄道や国際定期飛行船の中継点となっている。近年はクロスベル国際銀行（IBC）のおかげで金融業が発展し、大陸有数の金融・貿易都市となった。なお、自治州政府の代表は、市長と自治州議会議長の2名による共同代表の形式がとられている。



オルキスタワー完成後のクロスベル市



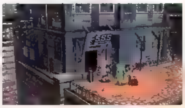
行政区の北側にある超高層ビルが、地上250アージュ40階建ての「オルキスタワー」。新市庁舎として建設された。

中央広場



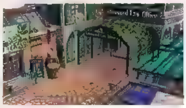
クロスベル市の繁華街。広場の中央に設置された「鐘」は、七耀暦1185年に設置されて以来、街の象徴となった。

特務支援課



特務支援課は行政区のクロスベル警察の中ではなく、中央広場の雑居ビル内に、警察の分室という形で設置されている。

西通り



西側の住宅地。ロイドが生まれ育った区であり、グリムウッド法律事務所やベーカリーカフェ「モルジュ」がある。

東通り



市の東側にある商業地域。市場には露天商が軒を連ね、買い物客も多い。遊撃士協会や釣公師団の支部もある。

港湾区



市の北東にあるビジネス街。ルピナス川に面した公園は市民の憩いの場。クロスベル通信社や黒月貿易公司がある。

行政区



市の北側にある官公庁街。市民ホール（旧クロスベル市庁舎）や市立図書館、クロスベル警察の本部がある。

クロスベル市のショップリスト①

【中央広場】
- 百貨店「タイムズ」
  雑貨コーナー「サザーク」
  リジョンフード
  ブティック「ルッカ」
  ハンソンシューズ
  アクセサリー「ベイカー」
- オーバルストア「ゲンテン」
- カフェレストラン「ヴァンセット」
- ジロンド武器商会
- メイジのスイーツ屋台
- バーガーショップ
- アロナのポップコーン屋

【西通り】
- タリーズ商店
- ベーカリーカフェ「モルジュ」

【東通り】
- 宿酒場「龍老飯店」
- 工芸屋クロンク
- フレッシュ・ディンズ
- 魚屋（マルテ）

【港湾区】
- ミスラのジェラート屋
- 麺処「オーゼル」

【行政区】
- クロマのドリンクスタンド
- 出張トネリコ亭

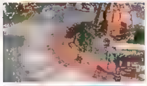
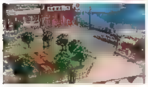
クロスベル市のショップリスト②

【歓楽街】
- カジノハウス「バルカ」
- パレット・ピザ
- ソフィーユのアイスクリーム屋
- ホテル・ミレニアム

【旧市街】
- プールバー「トリニティ」
- ナインヴァリ
- ライブハウス「イグニス」
- 改造屋「ギョーム工房」

【裏通り】
- ジャズバー「ガランテ」
- アンティーク屋「イメルダ」

クロスベル創立記念祭の光景

「赤い星座」の襲撃で炎上するIBCビル



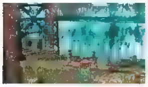
七耀歴1204年、クロスベルが猟兵団「赤い星座」に襲撃された際に、IBCビルは成す術もなく炎上し崩壊した。

鉱山町マインツのショップリスト

- ベッカライ商店
- 宿酒場「赤レンガ亭」

鉱山町マインツ付近の主な施設・地域

マインツ山道



旧鉱山

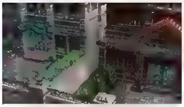


歓楽街



市の北西部に位置する、多くの観光客が訪れるエリア。なかでも劇団「アルカンシェル」は国際的にも高い評価を得ている。

住宅街



市の北西にある静かな街区。その立地条件から、州議会議員の邸宅や富裕層が住む高級住宅街となっている。

旧市街



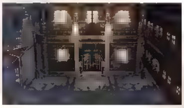
東通りの南側にある古いベッドタウン。再開発はされておらず、不良集団の根城やグレーゾーンのショップがある。

駅前通り



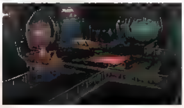
市の南側に位置し、大陸横断鉄道が通るクロスベル駅やジオフロントA区画への入口がある。

裏通り



中央広場と歓楽街を結ぶ裏路地。「ルバーチェ商会」や「クリムゾン商会」といった裏社会の組織が入居していた。

ジオフロント



クロスベル市の地下中に張りめぐらされた各種インフラ施設。20年ほど前から計画され、現在は迷路のようになっている。

IBC



市の南東側にあるクロスベル国際銀行の本部ビル。地下には最新技術である導力ネットワークのメイン端末がある。

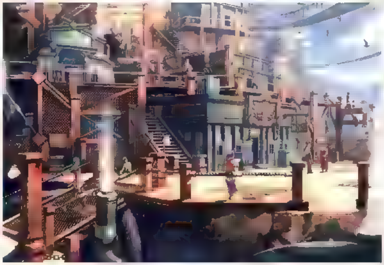
オルキスタワー



クロスベル市の新市庁舎となった超高層ビル。落成時には各国の首脳が集う「西ゼムリア通商会議」が開催された。

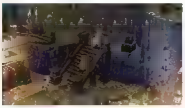
鉱山町マインツ

クロスベルの北西にある鉱山の町。良質な七耀石の産地として知られ、エレボニア帝国とカルバード共和国がクロスベルの所有権を争ってきた理由のひとつが、この七耀石を産出する鉱山の存在であった。現在でも、マインツの七耀石はクロスベル自治州を支える主要産業といわれる。



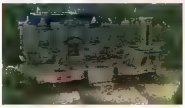


マインツ鉱山



町の西側にある七耀石の鉱山。旧鉱山と比較すると、導力技術の導入により近代化がなされている。

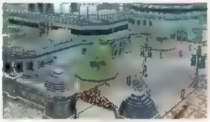
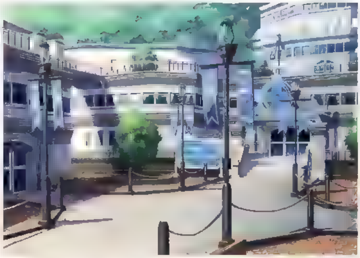
ローゼンベルク工房



コレクターが存在するほど評価の高い人形制作工房。結社「身喰らう蛇」の十三工房のひとつとしての顔も持つ。

聖ウルスラ医科大学

自治州南部、エルム湖畔にある医科大学。大規模な病院施設が付属し、クロスベル市民以外にも周辺諸国から患者を受け入れている。名称の由来である聖ウルスラは「聖女と白い狼」に登場する聖女。

アルモリカ村

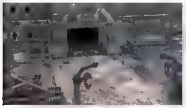
自治州北東に位置する、農業と養蜂を主産業とする村。近隣には美しい田園風景が広がる中世の古道があり、牧歌的な風景がクロスベル市民や観光客の癒やしとなっている。特産品はハチミツ。




ベルガード門・タングラム門

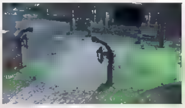
自治州の東西国境にある検問所。いずれもクロスベル警備隊が駐屯し、警備にあたっている。東側のベルガード門はエレボニア帝国方面の国境警備を担当し、クロスベル警備隊の本司令部が設置されている。西側のタングラム門はカルバード共和国側の国境警備を担い、こちらには副司令の部隊が詰めている。

ベルガード門



帝国側の国境警備を担当するベルガード門。国境を越えた先には2門の列車砲が配備された、帝国のガレリア要塞がある。

タングラム門



共和国側の国境警備を担うタングラム門。緩衝地帯となるタングラム丘陵の先には、共和国のアルタイル市がある。

クロスベル警察学校

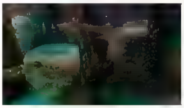
自治州の南西、ノックス森林地帯にある警察官養成学校。警察官や捜査官、警備隊員の養成、警察車両の運転技術の習得目的に利用される。敷地内には、クロスベル拘置所や警備隊演習場もある。なお、特務支援課のセルゲイ課長や警備隊のダグラス副司令は一時的に警察学校に左遷され、教官として後進を指導していた。

クロスベル警察学校



ノックス森林道のゲートの先にある警察学校。校舎の南東側に警察車両の基地、西側に拘置所が配置されている。

ノックスの樹海



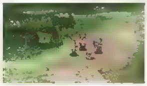
ノックス森林道の内部にある深い森。警察学校のサバイバル訓練の演習場でもあり、厳しい特訓が行われている。

聖ウルスラ医科大学のショップリスト

- ビュッフェ「レクチェ」

聖ウルスラ医科大学付近の主な施設・地域

ウルスラ間道

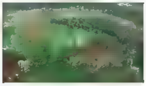


アルモリカ村のショップリスト

- レオール雑貨店
- 宿酒場「トネリコ亭」

アルモリカ村付近の主な施設・地域

アルモリカ古道



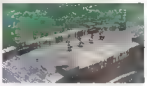
ベルガード門付近の主な施設・地域

西クロスベル街道



タングラム門付近の主な施設・地域

東クロスベル街道

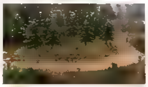


クロスベル警察学校付近の主な施設・地域

クロスベル拘置所



ノックス森林道

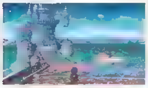


保養地ミシュラムのショップリスト

- ブティック「コルセリカ」
- ジュエリー「ディアマンテ」
- レストラン「フォルティナ」
- MWLショップ
- ホテル・デルフィニア

ミシュラム・ワンダーランドのアトラクション

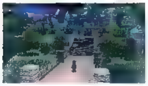
鏡の城



観覧車



ホラーコースター

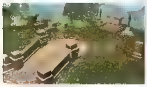


占いの館



クロスベル大聖堂の主な施設

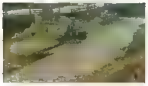
墓地



日曜学校



中世の遺物が残るアルモリカ古戦場



太陽の砦がある古戦場跡。地名の由来は、大昔にエレボニアとカルバードの戦場となったことから。

保養地ミシュラム



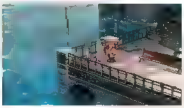
エルム湖南東に古くからある高級保養地で、貴族や資産家の別荘がある。近年はIBCが開発に着手し、リゾートホテルや高級アーケード街、大規模なテーマパークや湖水浴場が立ち並ぶ人気スポットとなっている。クロスベル市からは港湾区の水上バスでアクセスでき、クロスベル市からやや離れているため、裏の社交場として使われていた時期もあった。

迎賓館（旧ハルトマン議長邸）



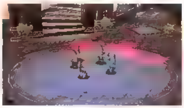
失脚前のハルトマン議長の邸宅で「黒の競売会」が開催されていた。現在は迎賓館として国賓の接待に使用される。

別荘地



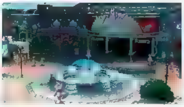
ミシュラムの西側にある閑静な高級別荘地。クロスベルの富裕層が喧噪を逃れて、バカンスを満喫している。

ミシュラム・アーケード



ミシュラムの中央にあるショッピングモール。ブティック「コルセリカ」やジュエリー「ディアマンテ」といった高級ショップが並ぶ。

ミシュラム・ワンダーランド



ミシュラムに新設された人気のテーマパークで、「MWL」の略称でも親しまれている。4種のアトラクションが設置されている。

湖水浴場



内陸のクロスベルのために作られた施設。ワジによると、純白の砂浜は大陸中東部にある「ホワイトヘヴン」の砂のようだ。

クロスベル大聖堂

クロスベル市の北西に位置する、七耀教会の施設。エラルド大司教を筆頭として司祭とシスターが3名ずつ所属し、かなりの規模を誇る。

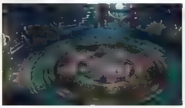




クロスベル自治州の古代遺跡

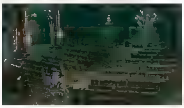
クロスベルには各地に中世の遺跡が残っている。各遺跡はクロイス家の錬金術師たちが中世の時期に作ったもので、目的は失われた「幻の至宝」の再現を目論んだ遠大な計画のためのようだ。「星見の塔」「月の僧院」「太陽の砦」といった3つの遺跡が、中世の時代より育てた新たな至宝の「核」のための巨大な「式」を構築していた。

星見の塔



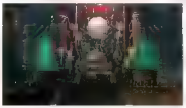
クロスベル市の南、ウルスラ間道の外れにある遺跡。内部には巨大な本棚があり、貴重な古文書が残されていた。

月の僧院



マインツ山道から分かれた道の先にある中世の僧院。星見の塔と同様に、屋上に鐘楼があり古代遺物だと疑われた。

太陽の砦



アルモリカ古道の外れにある中世の遺跡。D∴G教団の起源であり、キーアが眠る「聖なる揺籃」があった。

広大な国土と強大な軍事力を持つ帝政国家

エレボニア帝国



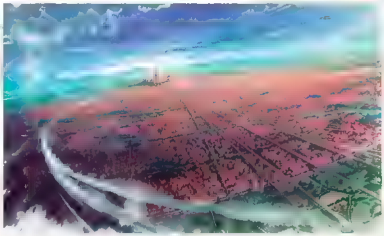
ゼムリア大陸西部に位置する「黄金の軍馬」の紋章を持つ巨大帝国。現皇帝アルノールⅢ世は、250年前の内乱「獅子戦役」の覇者ドライケルス大帝の直系。オズボーン宰相の指揮で全土に鉄道が敷設されて近代化が推進され、周辺の自治州を併合しつつ勢力を拡大している。帝国内には正規軍以外に貴族派の四大名門による領邦軍（私設軍）も存在し、強大な軍事力を誇る。近年、オズボーン宰相の革新派とカイエン公を筆頭とする貴族派との確執が内戦に発展したが、革新派が勝利を収めた。

エレボニア帝国の主なエリア

- 帝都ヘイムダル
- 近郊都市トリスタ
- 交易町ケルディック
- 翡翠の公都バリアハート
- 湖畔の町レグラム
- 黒銀の鋼都ルーレ
- 温泉郷ユミル
- 帝国領クロスベル州
- ノルド高原

帝都ヘイムダル

緋色を基調にした街並みから「緋（あか）の帝都」とも呼ばれるエレボニア帝国の首都で、ゼムリア大陸全土でも最大級の規模を誇る。帝都全体の人口は80万人といわれ、それぞれが地方都市並の規模を有する16の街区に分割されている。なお、各区は導力トラムと呼ばれる交通機関で結ばれ、帝都市民の足となっている。



ドライケルス広場



帝都北側に位置し、バルフレイム宮を一望できる。広場中央の石像は「獅子心皇帝」ことドライケルス帝。

バルフレイム宮



皇帝アルノールⅢ世の居城と帝国政府の執務室も入る皇城。内戦の際は貴族連合の執務室となっていた。

ヴァンクール通り



ドライケルス広場ともつながる、帝都の目抜き通りのひとつ。歴史ある百貨店「プラザ・ビフロスト」などがある。

帝都ヘイムダルのショップリスト①

【ドライケルス広場】
- アイス屋「ジャスミン」

【ヴァンクール通り】
- 高級雑貨「レバント商会」
- 喫茶コーナー「ミモザ」
- ブックストア「オルタナ」
- フリント薬局
- 総合食材「ウェストンハウス」
- ワトソン武器商会
- リュミエール工房
- ブティック「ル・サージュ」

帝都ヘイムダル周辺の主な施設・地域①

ヘイムダル駅



エリオットの自宅



帝都ヘイムダルのショップリスト②

【アルト通り】
- 音楽喫茶「エトワール」

【ガルニエ地区】
- 宝飾店「サン・コリーズ」
- コルバの軽食野菜

【オスト地区】
- 居酒屋「ギャムジー」

【マーテル公園】
- ジューススタンド「ジョナサン」

帝都ヘイムダル周辺の主な施設・地域②

マキアスの自宅



帝都地下道



夏至祭で賑わう帝都の光景



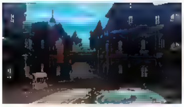
帝都ではほかの地域より1カ月遅く夏至祭を祝う。これは、ドライケルス大帝が内戦を終結させた7月に合わせたためのようだ。

アルト通り



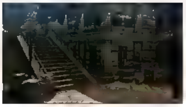
帝都の一画にあり、エリオットの実家や日ギルド支部、音楽喫茶「エトワール」などがある落ち着いた通り。

ガルニエ地区



宝飾店やホテル、帝都歌劇場が並ぶ高級商業エリア。ホテルからは帝都の旧施設である地下道へと入れる。

オスト地区



マキアスの実家がある、再開発から取り残された旧市街。庶民や労働者の住む区画で、近年は生活レベルも向上した。

マーテル公園



帝都市民の憩いの場。夏至祭ではガラス張りの植物園「クリスタルガーデン」で園遊会も開かれる。

ヘイムダル港



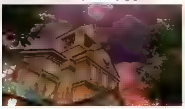
帝都の南東を流れるアノール河に面する港湾施設。奥部には倉庫街もあり、帝都の物流を担う重要なエリア。

サンクト地区



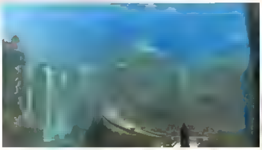
大使館や七耀教会のヘイムダル大聖堂、リィンの妹エリゼの通う聖アストライア女学院がある、歴史的な地区。

聖アストライア女学院



エリゼやアルフィン皇女が在籍する、貴族の子女が多数通う女学院。貞淑・清貧をモットーとする。

カレル離宮

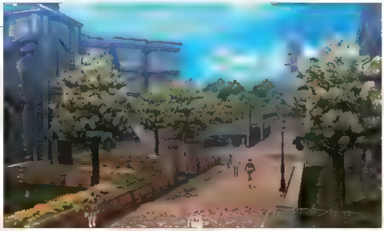


帝都北西の離宮。アルフィン皇女はここから専用列車で女学院へ通う。内戦時は皇帝陛下の家族や帝都知事が幽閉されていた。



近郊都市トリスタ

帝都ヘイムダルの東側、鉄道で20分程度の距離にある近郊都市。街の北側には220年前にドライケルス大帝が設立したトールズ士官学院があり、学生街としても発展している。本屋や雑貨屋、ブティックとひと通りのショップが揃っている。近年は導力ラジオの放送局「トリスタ放送」も開局された。



近郊都市トリスタのショップリスト

- 喫茶・宿泊「キルシェ」
- ブックストア「ケインズ書房」
- ブティック「ル・サージュ」
- 食品・雑貨「ブランドン商店」
- 質屋「ミヒュト」
- ガーデニングショップ

近郊都市トリスタ周辺の主な施設・地域

第1学生寮



第2学生寮



トリスタ駅



トリスタの南側に位置する鉄道の駅。特科クラス「VII組」が特別実習で各地に移動する際はよく利用した。

第3学生寮



特科クラス「VII組」が住む学生寮。2階が男子生徒、3階が女子生徒・女性教官の部屋となっている。

ラジオ局「トリスタ放送」



導力ラジオの放送局。人気番組はミスティがパーソナリティを務める、毎週日曜夜9時の「アーベントタイム」。

質屋ミヒュト



店主ミヒュトは遊撃士協会ともつながりがあり、裏情報にも通じている。また『カーネリア』の作者でもある。

トールズ士官学院



「世の礎たれ」を理念とするドライケルス帝が設立した士官学校。近年の卒業後の進路としては、約4割の生徒が軍人の道（1割が領邦軍、3割が正規軍）へ進む傾向が見られる。

学生会館



購買部や学生食堂、文芸部、写真部、第二チェス部などの各部室、生徒会室、貴族生徒専用サロンがある施設。

グラウンド



運動系の実技やラクロス部や馬術部などの部活動に使われる。全長75アージュの「カレイジャス」が着陸できる広さ。

ギムナジウム



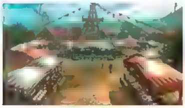
水練の実技に使われるプールや、フェンシングなどの屋内競技に使われる施設が収容されている。部活動にも使用される。

交易町ケルディック



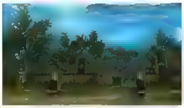
帝国東部クロイツェン州の交易都市。帝都ヘイムダルと大都市バリアハート、クロスベル自治州を結ぶ鉄道の中継地点としても知られる。穀倉地帯としても有名な一帯で、その地の利を活かして農産物全般からバリアハート特産の宝石や毛皮、大陸諸国の輸入品の交易が盛んに行われている。とくに大市が有名だ。

大市



ケルディックの大市は、1年を通して毎週開催され、農産物や特産物、輸入品など様々な商品が売られている。

ルナリア自然公園



ヴェスティア大森林の一部を一般開放した自然公園。園内には古い石柱や石碑など、古代の精霊信仰の名残も見られる。

翡翠の公都バリアハート



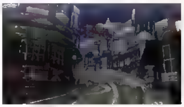
帝国東部クロイツェン州の州都で、人口は約30万人。周辺に広がる丘陵地帯では毛皮となるミンクが多く生息する。また、七耀石の鉱山から良質な宝石が採掘されることでも知られる。このため毛皮や宝石を特産物としている。四大名門のアルバレア公爵家が治めており、街全体が公爵家を中心とした貴族のために構成されている。

貴族街



街の西部にある貴族の居住区域。領主であるアルバレア公爵家の住居はひときわ大きな規模を誇る。

職人街



街の南にある区域。特産物である宝石や毛皮を加工するために、職人たちがその腕を振るっている。

第127回トールズ士官学院学院祭の出し物一覧

【出店】
- 園芸部
- ジェラート屋台
- ベッキーの屋台
- ヒューゴの屋台
- ジュース屋台［本校舎前］
- クレープ屋台
- ジュース屋台［本校舎屋上］

【アトラクション】
- ステラガルテン
- ゲート・オブ・アヴァロン
- みっしぃパーク
- 東方茶屋「雅」
- マッハスタリオン
- 古典劇
- ステージ演奏



交易町ケルディックのショップリスト

- 大市
  - ギブソン・フード【Ⅰ】
  - ライモンの食材店【Ⅰ・Ⅱ・火】
  - 食品・雑貨「マルコ」【Ⅱ・火】
  - 宝飾店「バロック」【Ⅰ・Ⅱ】
  - ミートショップ「ベルタ」【Ⅱ・火】
  - 雑貨屋「コルネット」【Ⅱ】
  - フリント薬局【Ⅰ・Ⅱ】
  - ハニーショップ「ルーチェ」【Ⅰ・Ⅱ】
  - ぬいぐるみ屋「ホーフェン」【Ⅰ】
  - 輸入雑貨・食品「トミィ」【Ⅱ】
  - リジーの陶器店【Ⅰ】
- 武具・工具「オドウィン」
- 宿酒場「風見亭」
- 新聞売りクリス

※Ⅰ 内戦前／Ⅱ 内戦中／火 焼き討ち後も営業

翡翠の公都バリアハートの主な施設・地域

ユーシスの自室



湖畔の町レグラム

帝国南東部、エベル湖の湖畔にある小さな町。クロイツェン州に属し、「光の剣匠」ことアルゼイド子爵が治める。独立独歩の気風でも知られ、250年前の獅子戦役で活躍した槍の聖女リアンヌ・サンドロットの伝承も残り、アルゼイド家は鉄騎隊の副隊長の子孫といわれる。水上定期船により、南部のサザーラント州との交流も盛ん。



湖畔の町レグラムのショップリスト

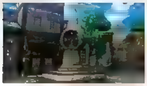
- 武具・雑貨「ワトー商店」
- 宿酒場「アプリコーゼ」

レグラム周辺の主な施設・地域

ラウラの自宅



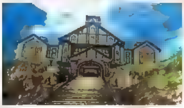
精霊信仰の石碑



エベル街道



アルゼイド子爵邸



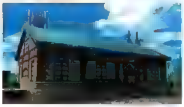
町の北西の小高い場所にあるラウラの実家。アルゼイド子爵の不在時には、執事のクラウスが家令を務めている。

アルゼイド流・練武場



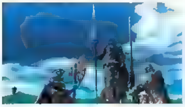
帝国伝統の騎士剣術の総本山「アルゼイド流」の練武場。広く門戸を開放し、帝国各地から門弟が集まる。

遊撃士協会・レグラム支部



帝都やバリアハートでは遊撃士協会の支部は畳まれたが、レグラムでは健在。所属遊撃士は、アーツの名手トヴァル。

鉄騎隊像



獅子戦役で活躍した、槍の聖女が率いた騎士団の像。右下に控える副隊長が、アルゼイド子爵家の祖先になるという。

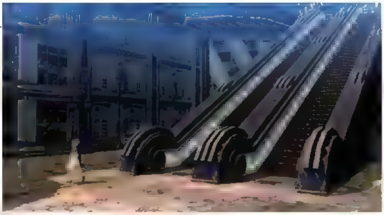
ローエングリン城



レグラムの西にある、エベル湖湖畔の古城。250年前に鉄騎隊が拠点とした城で、現在はアルゼイド家が管理している。

黒銀の鋼都ルーレ

帝国北部ノルティア州の州都で、四大名門のログナー侯爵家が治める。人口は20万人を有し、導力革命以前から街の北にあるザクセン鉄鉱山で知られ、鉄鋼と重工業を中心に発展してきた。巨大工場や導力ジェネレーターが建ち並び、街そのものが重厚かつ機能美あふれる建造物にあふれている。



黒銀の鋼都ルーレのショップリスト

- ラインフォルト社
- RFアームズ
- ダイニング・バー「F」
- ホテル・ラグランジュ
- 大衆食堂「ドヴァンス」
- RFストア
- 日用雑貨「ボローア商会」
- 修理屋「ジャッカス」

鋼都ルーレ周辺の主な施設・地域

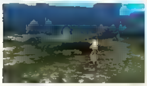
アリサの自宅



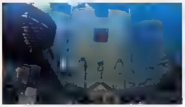
ルーレ空港



スピナ間道



ラインフォルト本社ビル



街の中心にある大陸最大の重工業メーカー、ラインフォルト社の本社ビル。最上階がラインフォルト家の居住区になる。

ルーレ工科大学



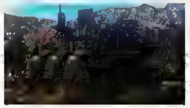
優れた技術者を養成する先進的な研究・教育機関。エプスタイン博士の高弟のひとりであるG・シュミット博士が在籍する。

鋼都ルーレ・下層



ルーレは街全体が2層構造の建築物になっており、駅や空港、他地域に繋がる街道などはすべて下層部分から往来する。

ザクセン鉄鉱山



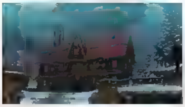
導力革命以前から帝国を支えてきた鉱山。皇帝の直轄地だが、ラインフォルト社とノルティア州が共同管理している。

温泉郷ユミル

エレボニア帝国北部の山間部に位置する、シュバルツァー男爵家が治める温泉郷。山の麓までは鋼都ルーレから鈍行列車で2時間、そこからユミル山岳鋼索鉄道で1時間半の場所にある。険しい山間部の豪雪地帯に位置し、11月下旬にはあたり一面が雪に覆われる。皇帝家ゆかりの湯治場でもある。

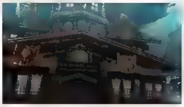


✣ シュバルツァー男爵邸



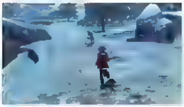
郷の北西の小高い位置にある屋敷。男爵の「領主は民に寄り添うべし」という流儀が、住民の信頼につながっている。

✣ 鳳翼館



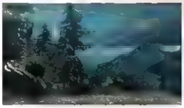
皇帝陛下が恩賜した宿泊施設。露天風呂と男女専用の内風呂があり、その湯水は万病に効くと伝えられる。

✣ ユミル渓谷道



アイゼンガルド連峰の一画に連なるユミル渓谷への登山道。最奥部に古い精霊碑があり、古代の精霊信仰を偲ばせる。

✣ アイゼンガルド連峰



帝国北部、ルーレの北から一帯に広がる、険しく大きな山岳地帯。ユミル渓谷もその一部で、最奥部から入山できる。

温泉郷ユミルのショップリスト

- 雑貨・土産物「千鳥」
- 鳳翼館
- 宿酒場「木霊亭」

温泉郷ユミル周辺の主な施設・地域

✣ リィンの自宅



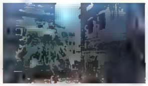
帝国領クロスベル州

七耀暦1204年に独立宣言を行ったが、マクダエル代表による独立の無効宣言が発表され、ディーター元大統領が逮捕されるなどの混乱があった。その後、エレボニア帝国がクロスベルへと侵攻。七耀暦1205年3月、ルーファス卿が新総督府にて帝国への併合を宣言し、初代クロスベル総督に就任した。



帝国領クロスベル州の主な施設・地域

✣ 接収される特務支援課



帝国領内の その他の都市・エリア

本編では直接描写されなかったものの、その存在が語られているエレボニア帝国各地の州や地域などを紹介しよう。

✣ ジュライ特区



ゼムリア大陸北西沿岸部に位置する、帝国直轄となる経済特区。かつてはジュライ市国として、ノーザンブリア大公国やレミフェリア公国との海上交易で繁栄した、人口15万人規模の都市国家だった。塩の杭事件による経済衰退を機に帝国資本の導入を受け、8年前に「経済特区」として併合された。

✣ 海都オルディス

「紺碧の海都」とも謳われる、人口約40万を誇る帝国第2の巨大海港都市。四大名門の筆頭であるカイエン公爵が治め、帝国西部ラマール州に属する。6月の夏至祭では、湾内を無数の篝火が埋め尽くす幻想的な光景が見られる。なお、蒼の騎神オルディーネが封印されていた地域でもある。

✣ 旧都セントアーク

帝国南部サザーラント州の州都で、「白亜の旧都」とも謳われる。かつて帝国内で暗黒竜による被害が猛威を振るったときに、帝都ヘイムダルからこの地へ一時的に遷都された。四大名門のハイアームズ侯爵家の領地で、6月の夏至祭では5日間にわたる夜祭が開催される。

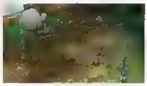
✣ ブリオニア島

帝国西部の外れ、ラマール州の沖合にある島。古代文明の遺跡があることで有名。ノルド高原の巨像と似たような像があるといわれる。

✣ 紡績町パルム

帝国南部にある紡績で有名な地域。帝国で最も南にある町としても知られる。鉄道を使ってもトリスタ駅を早朝に出発して、夕方に到着するほどの遠方にある。

✣ 百日戦役の陰で消えたハーメル村



10年前の百日戦役の契機となったのは、リベール王国軍による帝国南部のハーメル村の虐殺だった。後日、この虐殺が帝国主戦派の計略であることが判明したことで帝国軍は撤退。この一件の秘匿を条件に、リベールとエレボニアの講和が成立し、この事実も隠蔽された。ハーメルへの道も完全封鎖されていたが、現在はオリヴァルト皇子により解除されている。

ノルドの集落のショップリスト

● キルテおばさんの店

ノルド高原周辺の主な施設・地域

✣ ガイウスの自宅

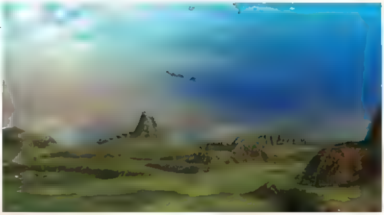


✣ ノルド高原・北東部

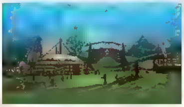


ノルド高原

帝国北東に位置する高原地帯で、遊牧民が独自の文化を持って暮している異境の地。厳密には帝国領ではなく、帝国と共和国に接する係争地だが、かつてドライケルス帝が獅子戦役の際に挙兵した地でもあり帝国との関係は深い。軍馬の名産地としても知られ、帝国の紋章「黄金の軍馬」はノルド産の軍馬をモチーフにしたといわれる。

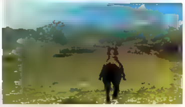


✣ ノルドの集落



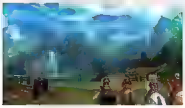
ノルド高原の中央にあるガイウスの故郷。厚手の布でできた移動式住居に住み、夏から秋は集落ごと北部へ移動する。

✣ ノルド高原・北部



高原の北部は帝国の施設もなくなり、雄大な原野が広がる。石柱群や巨像、石切り場など、巨石文化の名残が目立つ。

✣ ラクリマ湖畔



ノルド高原の北部にある静かな湖。数年前よりグエン老人が小屋に住み、ノルドの民から「ご隠居」と慕われている。

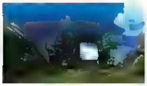
✣ 石切り場



北東部にある大昔の巨石文明の名残で、「守護者」により「悪しき精霊（ジン）」が封じられたという伝承が残る。

エレボニア帝国内の主な軍事施設

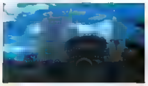
✣ 帝国軍・監視塔



✣ 監視塔内部



✣ オーロックス砦



✣ ケルティックの領邦軍詰所

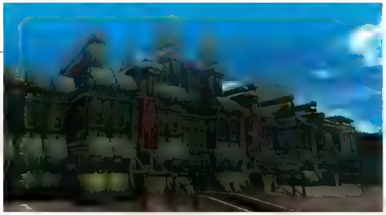


✣ 正規軍が接収したケルティックの領邦軍詰所

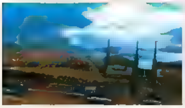


エレボニア帝国の軍事施設

エレボニア帝国は正規軍以外に、貴族勢力が私設の領邦軍を所有している大陸でも有数の軍事大国。その軍事力の象徴ともいえるガレリア要塞は、クロスベルの先にあるカルバード共和国と国内貴族勢力のクロイツェン州の領邦軍を牽制する、複雑な役目を担う巨大軍事施設といえる。

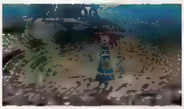


✣ ガレリア要塞・演習場



ガレリア要塞に併設されている軍事演習場。ガレリア要塞が消滅した際は、演習場を臨時拠点として内戦に対応した。

✣ ガレリア要塞・跡地



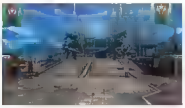
クロスベルより飛来した神機により消滅した、ガレリア要塞の跡地。列車砲2門が地面ごとえぐられている。

✣ 帝国国境・ゼンダー門



ノルド高原の南端にある、国境の防衛を担う帝国軍の拠点。正規軍の名将ゼクス中将が赴任するほど重要視されている。

✣ 双龍橋



クロイツェン州領邦軍の拠点。内戦中盤に帝国軍第四機甲師団に接収され、バリアハートや帝都攻略の要となった。

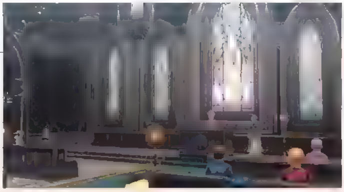
✣ 黒龍関



ルーレの南部にあるノルティア州領邦軍の拠点。内戦終盤にはログナー侯が貴族連合から離脱し、不干渉を貫いた。

エレボニア帝国の七耀教会建築

ゼムリア大陸全土に影響力を持つ七耀教会は、各国に施設を有している。エレボニア帝国はその国土の広さや歴史もあり、リベール王国やクロスベル自治州よりも七耀教会の施設の数や規模が充実している。リベールやクロスベルでは首都にのみ見られた大聖堂が、エレボニア帝国内では最低3カ所存在することからも、その信者の多さが伺える。



バリアハート大聖堂



バリアハートの中央広場にある大聖堂。アモン大司教、オズワルド司祭、シスター・タチアナの3名が在籍する。

ルーレ大聖堂



ホムズ大司教、クラヴィ司祭、シスター・セウが所属。アンゼリカがシスター・クヴェレの偽名で所属したこともある。

トリスタ礼拝堂



トリスタ西部の礼拝堂。パウロ教区長とシスター・オルネラの2名が在籍。士官学院のロジーヌが手伝っていた。

ケルディック礼拝堂



ケルディックの礼拝堂。ジルベル教区長とシスター・オリーヴが在籍。内戦時はロジーヌが一時的に手伝っていた。

レグラム礼拝堂



レグラムの礼拝堂。ハミルカル教区長とシスター・セラミスが在籍。教区長は言葉は乱暴だが信仰は深いという評判。

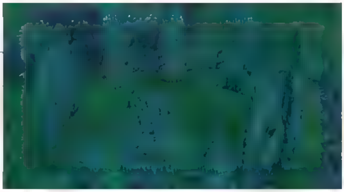
ユミル礼拝堂



ユミルの郷の小さな教会。ベルナール司祭とシスター・リサの2名が在籍。ちなみに、リサはリィンの幼馴染みでもある。

エレボニア帝国の古代遺跡

エレボニア帝国の歴史は古く、黒の史書によれば七耀暦371年の頃には、すでに帝都ヘイムダルが開かれて200年を経ていたようだ。それだけに中世の「暗黒時代」や、それ以前の伝説や遺跡も多く見つかる。そして、巨石文化や精霊信仰の石碑といった、未解決の謎が数多く残されている。



トールズ士官学院・旧校舎



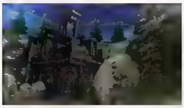
ドライケルス帝が「来たる日まで保存せよ」と伝えた旧校舎。探索の結果、灰の騎神が発見された。

帝都・地下墓所



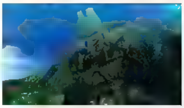
帝都地下には中世の「暗黒時代」の遺構が広がり、そのひとつである地下道の最奥には地下墓所があった。

精霊窟［火霊窟］



内戦時に各地に登場。地精が七耀脈の上に建てた施設で、ゼムリアストーンの結晶化を促す働きを持つ。

ノルド高原・巨像



ノルド高原の「守護者」と伝えられる古の巨像。同様の巨像が、大陸西部のブリオニア島にも存在するという。

エレボニア帝国内にある七耀教会の主な施設

バリアハートの聖母像



帝都に響き渡るヘイムダル大聖堂の鐘



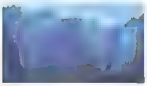
本編では登場しないものの、帝都ヘイムダルのサンクト地区にもヘイムダル大聖堂があり、市民に親しまれている。

帝国各地で発見されたその他の精霊窟

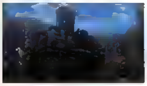
風霊窟



水霊窟



地霊窟



氷霊窟



カルバード共和国に
関する断片情報

✣ ノルド高原付近の
共和国軍基地



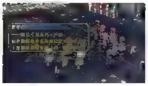
✣ 拠点へと案内する
共和国軍上官



✣ D∴G教団の
アルタイルロッジ



✣ 反移民政策主義の
テロ集団



広大な国土と多様な文化背景を持つ民主共和国

カルバード共和国

クロスベル自治州の東に位置する共和国。100年ほど前に民主化を成し遂げ、共和制に移行した。この民主化の際には革命派の政府により、暗殺などの陰謀劇などもあったといわれる。

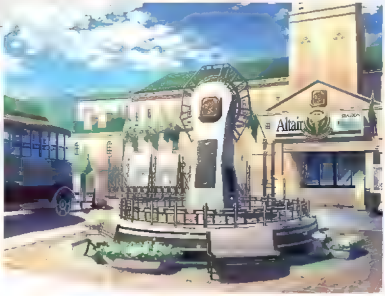
広大な国土を持ち、古くから東方系の移民を受け入れていたため、多様な文化背景を持つ。共和制に移行してからは、その流れが顕著になり、巨大な東方人街が誕生している。一方で、こういった移民政策の強化への反動もあり、国内に激しい民族問題を抱えている。現在の国家元首はロックスミス大統領で、数年前に初の諜報機関であるロックスミス機関を設立した。

歴史上、エレボニア帝国とは幾度となく衝突を繰り返していたが、「不戦条約」の締結後は落ち着きを見せていた。だが、七耀暦1204年、クロスベル自治州のIBCによる資産凍結を契機として国内に経済恐慌が発生し、反移民政策のテロ活動も激化。1205年3月の時点には事態が収束し、クロスベルへ侵攻するが、駐留するエレボニア帝国軍によって撤退を余儀なくされた。

アルタイル市

共和国最西端の港湾都市で、クロスベル自治州との国境に位置する町。アルタイル駅とクロスベル駅は鉄道で30分程度の距離。キュレー河という大きな河川では多数の船舶が往来し、名物は焼き栗。かつてD∴G教団の拠点アルタイルロッジが存在していたが、摘発されて壊滅している。



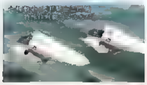


大陸全土の七耀教会を統括する都市国家

アルテリア法国

アルテリア法国に
関する断片情報

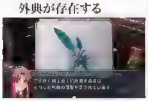
✣ 高速飛行艇「メルカバ」
を所有



✣ 七耀教会内部での
対立もある



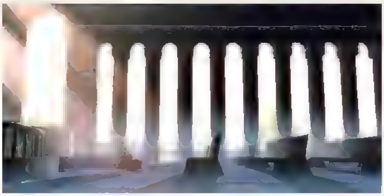
✣ 聖典以外に
外典が存在する



七耀教会の総本山にあたる都市国家で、ゼムリア大陸全土の中心部に位置する。大陸中から信徒や教会関係者が集まる聖地で絶大な影響力を持つが、その国土の面積は一般的な自治州よりもはるかに小さい。宗教的な権威を有し、「レマン」や「オレド」「ノーザンブリア」などの自治州や自由都市が自治都市として成立しているのは、アルテリア法国がこれらの都市の主権を認めたことが大きい。

行政機関としては、七耀教会の祭儀全般を監督する「典礼省」、女神の秘蹟を管理するという「封聖省」、都市の防衛を担当する「僧兵庁」などが存在し、その国家体制を整えている。なお、星杯騎士団は「封聖省」に所属する組織となる。





豊かな自然に恵まれた医療先進国

レミフェリア公国

ゼムリア大陸北部に位置する公国。気候が厳しい北国ながら、豊かな自然に恵まれており、観光目的で訪問する者も多い。国家元首のアルバート大公家が医療分野に注力していることもあり、医療先進国としての特徴も有する。また、大陸を代表する医療メーカーや優秀な医師の多くがここを拠点とし、アルバート大公自身も医療知識の心得がある。クロスベル自治州の遊撃士協会に所属するエオリアもこの土地の出身であり、上級医師の資格を持っている。

導力技術と遊撃士の総本山

レマン自治州

ゼムリア大陸中部にある自治州。ボース市のメイベル市長に仕えるメイドのリラや、オーブメントを発明した天才導力学者C・エプスタイン博士の故郷であり、彼の業績を引き継いだエプスタイン財団の本部がある。また、大陸各地に支部を持つ遊撃士協会の総本部や、スニーカーで有名なストレガー社の本社があることでも知られる。

ル＝ロックル訓練場

遊撃士協会がル＝ロックル峡谷地帯に所有する訓練施設。中世の遺跡を改築した「バルスタール水道」や、軍事施設を模した「グリムゼル小要塞」などの施設があり、遺跡探索・レンジャー・サバイバル・対テロ技術といった、本格的な訓練が行える。



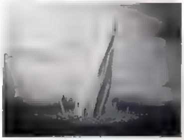
餓えと貧困に苦しむ荒廃した大地

ノーザンブリア自治州

大陸北部にある自治州で、かつては「ノーザンブリア大公国」という国家だった。七耀暦1178年に"塩の杭"により国土の半分が塩化し、総人口の3分の1が犠牲となった「ノーザンブリア異変」が発生。当時の国家元首だったバルムント大公は異変の発生直後に隣国に避難し、その収束後に国家の再建を図るが、すでにその権威は失墜しており、民衆による武装蜂起で大公国は崩壊する。

その後、民主議会の発足と共にアルテリア法国の承認を受けて、自治州となる。これに伴い、旧軍部が自警団として再編されるが、その大半が困窮にあえぐ自治州への早急な外貨調達を目的として、「北の猟兵」と称する大規模な傭兵部隊として活動している。

✣ 塩の杭



公都ハリアスク近郊に数百アージュを超える白き巨柱が出現し、ノーザンブリアの国土の半分が塩の海と化して壊滅した。

✣ 北の猟兵

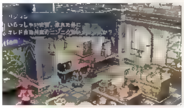


高ランクの猟兵団。傭兵として得た高額の報酬はノーザンブリアに送金している。元大公国の正規軍だけに、練度は高い。

農業が盛んな大陸内部の自治州

オレド自治州

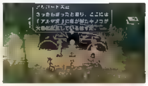
カルバード共和国の東に位置する農業が盛んな自治州。この土地のニンニクは評判がよく、温泉も多いためか秘境としても知られる。共和国系マフィアの黒月貿易公司が、「流星商会」を用いてここへ進出を図っているといわれる。



オレド産の野菜や香辛料といった農産物は、クロスベルの市場や百貨店で販売され、高く評価されている。

レミフェリア公国に関する断片情報

✣ 表敬訪問中のアルバート大公



ル＝ロックル訓練場の遊撃士訓練施設

✣ バルスタール水道



✣ サントクロワの森



✣ グリムゼル小要塞



ノーザンブリア自治州に関する断片情報

✣ スラム出身のシュリ



✣ 元「北の猟兵」のサラ







Extra

軌跡シリーズ10周年記念本 セプト＝アーカイブ

エクストラ



ゼムリア大陸で発生したクエストの数々を大分析！

《Q（クエスト）》の軌跡

「軌跡シリーズ」の全クエストをアナライズ！

「軌跡シリーズ」の醍醐味のひとつが、メインストーリー以外に発生する様々な冒険やささやかな物語を楽しめるクエストの数々だ。本コーナーでは、その「軌跡シリーズ」の全クエストを分析した（取り上げるクエストの定義は下記参照。『空の軌跡 the 3rd』ではクエストに相当するものがないため、本企画では除外している）。なお、データ収集にあたっては『空の軌跡 FC』『空の軌跡 SC』『零の軌跡』『碧の軌跡』はPSP版、『閃の軌跡』『閃の軌跡Ⅱ』はPS3版をベースとした。

✣ クエストとみなしたもの



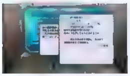
空の軌跡 FC　空の軌跡 SC

遊撃士協会の受付や掲示板で示される「メインクエスト」を「必須」、「サブクエスト」を「任意」、これらで示されないサブクエストを「隠し」と分類した。



零の軌跡　碧の軌跡

「緊急支援要請」を「必須」クエスト、「通常支援要請」を「任意」クエストに分類し、これとは別に発生する支援要請を「隠し」と分類した。



閃の軌跡　閃の軌跡Ⅱ

特別課題（「学生手帳」のクエスト欄に表示される項目）を「クエスト」と定義し、これを「必須」と「任意」に分類。さらに特別に発生する課題を「隠し」とした。

✣ 「軌跡シリーズ」の全クエスト371件の内訳



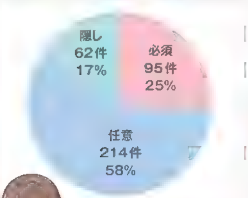
クエストのタイプでアナライズ！

「軌跡シリーズ」で発生するすべてのクエストの数を合計すると、その総数は371件。これを作品別に比較すると『空の軌跡 SC』が81件で最多。2位は『閃の軌跡』の74件、3位は『空の軌跡 FC』の70件となり、最少は『閃の軌跡Ⅱ』の39件であることが分かった（上記円グラフ参照）。

次に必ずクリアする必要があるクエストを「必須」、クリアする必要のないものを「任意」、特別な条件を満たすことで発生するものを「隠し」と、それぞれ分類した（下記円グラフ参照）。内訳を見ると「必須」クエストは全体の25％程度と少ない。4分の3以上のものが必ずしもクリアする必要がなく、シリーズの自由度の高さと、やり込み要素の多さを裏付ける結果といえるだろう。

また、作品ごとにクエストのタイプを比較した場合（下記棒グラフ参照）、必須クエストは平均すると約16％程度。『零の軌跡』『碧の軌跡』はともに必須クエストが少ないが、これは「支援要請」などとは別に設定された、「捜査任務」の条件を満たすことで物語が進行していくためだ。

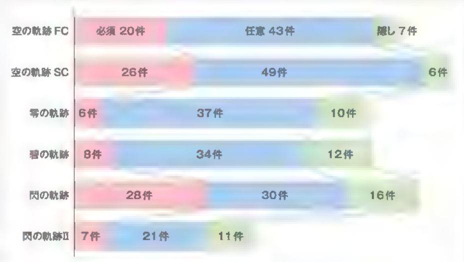
✣ クエスト全371件のタイプ別内訳





「閃の軌跡」の必須クエストが少し多いのは、すべての章に「旧校舎地下の調査」があるからだよ。

✣ 各作品のクエストタイプ比較



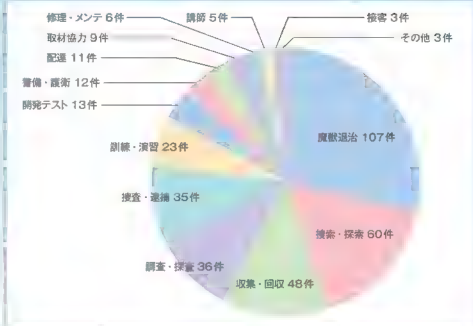
全クエストの依頼内容をアナライズ！

全371件のクエストの依頼内容も気になるところ。そこで各依頼の詳細を調べ、それらを13種類のカテゴリに分類してみた。

依頼内容で最多を占めるものは「魔獣退治」の107件。続いて人やモノを探す「捜索・探索」の60件、モノを集める「収集・回収」の48件、場所などを調査する「調査・探査」の36件、犯罪や事件に絡む「捜査・逮捕」の35件といった順番となっている。これらのカテゴリごとのクエストについて、詳しくは次ページからピックアップしながら内容を振り返っていこう。



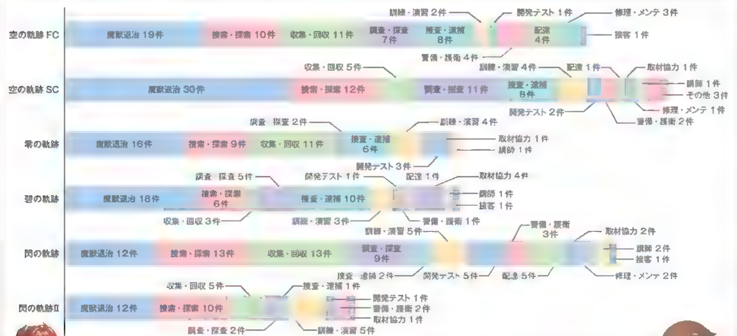
✣ クエスト全371件のタイプ別内訳



依頼内容の傾向を作品ごとにアナライズ！

上記の依頼内容のカテゴリを、作品別に棒グラフとして下記に整理した。これを見ながら、作品ごとの依頼内容の傾向を簡単に比較していく。『空の軌跡SC』はクエストの件数そのものが多く、とくに「魔獣退治」の件数が多かった。これは、正遊撃士の活躍の場が多かったことを示しているといえる。『零の軌跡』『碧の軌跡』は他作品よりも「捜査・逮捕」が多い。主人公ロイドたちがクロスベル警察に所属するため、クエストで依頼される内容が他作品よりもやや犯罪絡みのものが多いからだ。『閃の軌跡』『閃の軌跡II』は「魔獣退治」や「捜査・逮捕」以外が占める割合が増えている。これは主人公のリィンたちが学生であるため、地理的にも社会的にも活動範囲がほかのシリーズ作品の主人公よりも少し制限されていることによる。依頼内容の傾向は全体的に共通する面もあるが、細かい面に着目すると、作品ごとの主人公の立場の違いが微妙に見えてくる結果となった。

✣ 各作品の依頼内容の割合







ゲームスタディ
魔獣退治　107件

全シリーズで、最多の依頼内容が「魔獣退治」に関するものだ。基本的には「手配魔獣への対応」が多いが、異変などの調査で原因となる魔獣を討伐して事態が収束するケースもこのカテゴリに含めた。「魔獣退治」の最多作品は『空の軌跡 SC』の30件。エステルたちが立派な正遊撃士となった証ともいえそうだ。

✣ 作品ごとの魔獣退治の割合



シリーズ最初の魔獣退治
パーゼル農園の魔獣退治
空の軌跡 FC・序章・必須



カシウスの代理として、エステルたちが初めて請け負った仕事。パーゼル農園で夜まで待機して、作物を荒らす魔獣を退治した。捕えた魔獣の処遇について、エステルとヨシュアで意見が異なるところも見物だった。

魔獣退治3件のメインクエスト
手配魔獣の一斉退治
空の軌跡 SC・第5章・必須



「クローネ峠」「琥珀の塔」「霧降り峡谷」の3カ所の手配魔獣を退治するクエスト。王国内部に不気味な異変が進みつつあることが実感できた。なお、本記事ではこの3つのクエストを実質的に1つの必須クエストとして計上している。

定番のヒツジン退治は最新作でも健在!
露天風呂の異変
閃の軌跡II・第II部②・任意



温泉郷ユミルの鳳翼館の露天風呂で、夜ごとに不可思議な現象が発生し、調査を依頼されたリィンたち。調べてみると、異変の原因はユキヒツジンとヒツジン・ザ・ボスの仕業であることが判明。これを退治して調査終了となった。



このときドサクサに紛れて女湯に入ってきたリィンの所業も許しがたいものがあるのだが……。

ゲームスタディ
捜索・探索　60件

人物やモノを見つけ出すといった依頼内容を「捜索・探索」に分類した。全体で60件あり、「魔獣退治」に次ぐ多さとなった。作品ごとの内訳は下グラフの通りで、どの作品も10件前後。迷子や迷い猫、失くし物探しといったクエストで、印象的なエピソードも多い。厳選した3つのクエストを取り上げよう。

✣ 作品ごとの捜索・探索の割合



『空の軌跡 FC』に登場したアルムとエアリーの恋の行方
空に消えた婚約指輪
空の軌跡 SC・第4章・任意



『空の軌跡 FC』でエステルたちが行く先々で見かけた熱々カップルのアルムとエアリー。『空の軌跡 SC』でも登場したと思ったら、なんと婚約する間柄にまで発展。鳥に奪われた婚約指輪を探してほしいという依頼であった。

アルム&エアリーのカップルに子供が誕生!
生き別れの父の捜索
碧の軌跡・第4章・任意



『零の軌跡』には登場しなかったが、しっかり『碧の軌跡』で復活したアルムとエアリー。しかも赤ちゃんが誕生していた。そのうえ、アルムの生き別れの父親が『零の軌跡』のゲバル議員！　人生の縮図を感じさせるクエストだった。

謎の巡回神父の足跡をたどってみると!
教区長の頼み
閃の軌跡II・終章・隠し



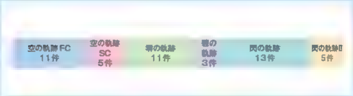
決戦間近となったエレボニア帝国で、リィンたちは巡回神父の足取りを追うことに。しかし、その足取りはなぜかカレイジャスでも追いつけない。最後にたどり着いた地で、サラ教官は星杯騎士団に所属するある人物の渾名を思い起こした。

ゲーススタディ

収集・回収　48件

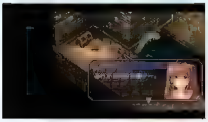
特定の場所から指定されたモノを回収したり、料理の材料を集めるクエストをここに分類した。各物語の後半にあたる『空の軌跡SC』『碧の軌跡』『閃の軌跡II』は、それぞれ前作よりも減少する傾向が見られた。いずれも物品回収や材料集めといった日常的なクエストが減るということは、それだけ物語が佳境に入っていることの証ともいえそうだ。

✣ 作品ごとの収集・回収の割合



このクエストからすべてが始まった！

実地研修・宝物の回収　空の軌跡FC・序章・必須



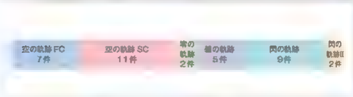
エステルとヨシュアが遊撃士になるための実技テスト。ロレントの地下水路を探索し、宝箱から「ある物」を回収する任務だった。「ある物」とはブレイサー手帳のことで、ここからエステルたちの遊撃士としての活躍が始まる。

ゲーススタディ

調査・探査　36件

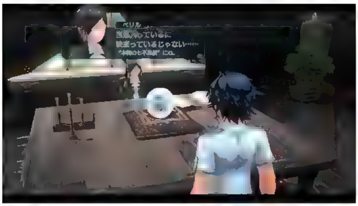
人や場所の異変、ウワサ話の調査といった依頼内容で、原因解決に魔獣討伐が伴わない「調べることが主目的」のカテゴリ。作品ごとには『空の軌跡SC』が最多で「地震」や「震源地」など細かい異変の調査が多かった。次点の『閃の軌跡』は「旧校舎地下の調査」が毎章発生するため、この結果となっている。

✣ 作品ごとの調査・探査の割合



探ってみればくだらない……？　でも実は！

学院七不思議の調査　閃の軌跡・第5章・任意



「影像の涙」「無人の演奏会」「禁断の書」「グラウンドの墓穴」「練武場の悲鳴」「地獄池の赤い悪魔」「ポルターガイスト」を調査したリィンたち。真相は結露などのくだらないものばかりだった。だが、ベリルは「本物の七不思議」の存在を臭わせる。

ゲーススタディ

捜査・逮捕　35件

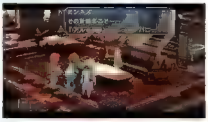
捜索や捜査といった「何かを調べる」系の依頼内容のなかで、犯罪捜査に関連したものをこのカテゴリに分類した。作品ごとの比較では『閃の軌跡』『閃の軌跡II』が圧倒的に少ない。これは主人公たちが士官学院の学生であり、そういった捜査を理事たちや生徒会から依頼されにくいことが主な原因といえる。

✣ 作品ごとの捜査・逮捕の割合



詐欺師ミンネス①　アルモリカ村に忍び寄る影

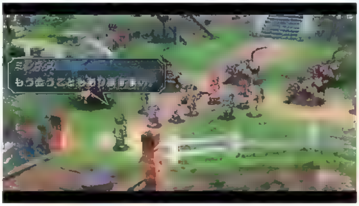
不審人物の調査　碧の軌跡・第3章・任意



アルモリカ村に出入りする外国人ミンネスの身元調査を依頼されたロイドたち。調べてみるとミンネスは、クインシー社の役員でアルモリカ村に製菓工場の建設を計画していただけであった。だが、ミンネスへの疑わしさも残った。

詐欺師ミンネス②　アルモリカ村危機一髪！

不審商人の調査　碧の軌跡・第3章・任意



再度、ミンネスの調査を依頼されたロイドたち。銀行口座やクインシー社の公開情報、そしてイアン弁護士の協力でミンネスが帝国出身の詐欺師だと判明。かろうじてミンネスの計画は阻止できたものの、まんまと逃げられてしまった。

詐欺師ミンネス③　ミンネス、ついに逮捕！

医療物資の捜索　碧の軌跡・第4章・隠し



レミフェリアからの医療物資がだまし取られる事案が発生。捜査を行ったロイドたちは、そこにミンネスの姿を発見。逃走するミンネスを追いかけるロイドたち。「鋼の聖女」の助力もあって、ようやく詐欺師ミンネスを確保した。

ケーススタディ
訓練・演習 23件

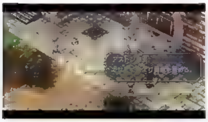
「軌跡シリーズ」の主人公たちは遊撃士や警察などに所属しており、物語が進むにつれて、次第にそれらのエキスパートになっていく。このため自身を鍛えたり、誰かの訓練に付き合うクエストも存在する。作品ごとに見ると、『閃の軌跡』『閃の軌跡II』がやや多い。これは士官学院が舞台であることもあり、「水練」などの自己鍛錬が他作品よりも多いからだ。

✣ 作品ごとの訓練・演習の割合



たるんだ王立軍の兵士を鍛えよう!

兵士訓練



ロレント郊外にあるヴェルテ橋を警備するスコットとハロルドに気合いを入れるために、アストン隊長が特別訓練の相手役をギルドに依頼したもの。アストン隊長はエステルたちに負けた2名の部下に叱咤激励を飛ばすのであった。

リンとの訓練でロイドのクラフトが強化!

遊撃士訓練への参加要請
碧の軌跡・第2章・任意



遊撃士リンとエオリアの訓練に付き合うロイドたち。訓練終了後、ロイドはリンから「螺旋」という身体の使い方を教えてもらう。これによりクラフト技の「アクセルラッシュ」が「レイジングスピン」に強化された。

水練はトールズ士官学院の名物訓練!

ナイトハルト式猛稽古
閃の軌跡II・後日譚・隠し



意気消沈するリィンはナイトハルト少佐に気合いを入れてもらうことになる。それは例によって「水練」の稽古による猛特訓であった。さらにはサラ教官を始めとする女子も乱入しての水泳勝負となるのであった。

ケーススタディ
開発テスト 13件

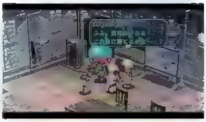
新商品や新サービスなどの開発テスト、あるいは試験運転といった依頼内容を、このカテゴリに分類した。作品ごとに見ると『閃の軌跡』が5件と多い。導力バイクに試運転に関連するクエストやストレガー社のスニーカーの耐久テスト、ARCUSの通信強度調査など、学生に与えやすい課題が多いという側面もありそうだ。

✣ 作品ごとの開発テストの割合



ゲームの開発テストも立派な仕事です!

βテストの参加依頼
碧の軌跡・第1章・必須



ロイドたちはロバーツ主任から市内の導力ネット端末の開発テストの手伝いを依頼される。「ポムっと!」のβ版を特務支援課の端末にインストールして導力ネット経由での対戦環境の検証――つまりは「ポムっと!」をプレイすることだった。

ケーススタディ
警備・護衛 12件

要人の警護や一般人の護送などの依頼内容をここに分類した。報道記者やカメラマンを取材先に案内するクエストも、ここに含めている。全体では12件と少ないが「旅行者の護送」「行方不明の民間人」の2件は名脇役キャラクターのアントンを護衛するもので(P.143)、このカテゴリの準レギュラー的存在といえる。

✣ 作品ごとの警備・護衛の割合



子供の御守ではありません。警護です!

シン少年への市街地案内
碧の軌跡・第2章・隠し



ふとしたきっかけで、ロイドたちは黒月の長老の孫であるシン少年にクロスベル市を案内することになる。各地を回り、ロイドたちはシン少年の大器を感じさせる態度に感心しながらも、ときおり見せる子供っぽさを愛らしく感じるのであった。

ケーススタディ
配達 11件

単純に荷物や手紙などを届けるだけのものを「配達」に分類した。作品ごとに見ると『零の軌跡』と『閃の軌跡II』では配達に関するクエストが0件であることに対し、『閃の軌跡』や『空の軌跡 FC』が多く見られる。『閃の軌跡』ではトリスタ市内での配達が多く、『空の軌跡 FC』は次の目的地への配達が多いのも作品の違いが出ている。

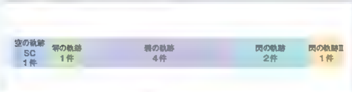
✣ 作品ごとの配達の割合



ケーススタディ
取材協力 9件

写真撮影やインタビューといった新聞や雑誌、ラジオ局などのメディアの仕事に関係する依頼内容をここに分類した。『空の軌跡 FC』は0件、『碧の軌跡』が4件と多いが、このうちの3件がジャーナリストのニールセンからのインタビュー。これを除くと、どの作品も取材協力のクエストはおよそ1～2件に落ち着いている。

✣ 作品ごとの取材協力の割合



取材協力から見えてくる両大国の思惑

テロ事件に関する取材協力　碧の軌跡・第３章・隠し



ロイドたちは鉱山町マインツでニールセンと遭遇し、西ゼムリア通商会議のテロ事件の取材を受ける。受け答えをしながら情報を整理し、ロイドたちは2大国の狙いとクロスベルが抱える「歪み」を再認識するのであった。

帝都の夏至祭を盛り上げるために！

夏至祭関連取材の手伝い　閃の軌跡・第４章・必須



帝国時報社からの依頼で、帝都ヘイムダルの夏至祭のパンフレット作りを手伝うことになったリィンたち。食材屋、喫茶店、武器屋、オーブメント工房、ブティックを回って、各店舗の一言 PR コメントの回収と写真撮影を行った。

ケーススタディ
修理・メンテ 6件

機器の修理やメンテナンスに関する依頼内容をここに分類したところ、全体でわずか6件という結果となった。『零の軌跡』と『碧の軌跡』では、修理・メンテに相当するクエストは皆無で、そのほかの作品では平均して1～2件ほど該当するものがあった。

ケーススタディ
講師 5件

日曜学校の先生など、人に指導するクエストをここに分類した。『空の軌跡 FC』のみ該当するものがなく、それ以外の作品では1度ずつ講師のクエストが登場している。なお、『閃の軌跡』で発生する「代理教師の要請」は、家庭教師のアルバイトのクエストだった。

魔獣退治やモノ探しだけがクエストじゃない！

子供たちへの特別授業　閃の軌跡・第３章・任意



学校のないノルドの子供たちに、帝国に関する知識を教えることになったリィン。子供たちに帝国の貴族制度についての鋭い質問を受けて考え込んでしまう。これを契機に自分たちが抱える帝国の問題を直視し、考えを整理するのだった。

ケーススタディ
接客 3件

依頼内容のなかでも非常にレアなもので、接客を行うクエストをここに分類した。下に取り上げたもの以外には、『空の軌跡 FC』の「旅行者の説得」や『閃の軌跡』の「大市商人の体験」の2件が該当する。

発見！　みっしぃの中の人の正体！

テーマパークのアルバイト　碧の軌跡・第３章・任意



みっしぃの中の人が急病になり、代役となるロイド。ティオもみーしぇの着ぐるみに入って手伝うことに。ひと仕事を終えた控え室に、ようやく中の人が到着。そのあまりのギャップに、ティオは大人の階段を一歩上るのであった。

ケーススタディ
その他 3件

ここまで紹介したどのカテゴリにも当てはまらないクエストを「その他」とした。具体的には『空の軌跡 SC』の「呼び出しの手紙」「『お茶会』への出席」「湖畔での休息」の3つのメインクエストが、それぞれ該当する。

グランスの軌跡　番外編 1

怪盗ブルブランの軌跡

第1作目の『空の軌跡 FC』から連綿と続く定番のクエストが、結社「身喰らう蛇」の「怪盗紳士」に関係するクエスト。舞台や立場が変わろうとも、「軌跡シリーズ」の主人公たちは怪盗ブルブランを追いかけてきた。見方を変えると、彼に振り回され続けた10年であったともいえる。その華麗なるクエストの数々を振り返ってみよう。



この怪盗紳士が解放してきた"美"の歴史をとくとご覧あれ！

事件簿① 【盗まれた物】燭台「蒼耀（サフィール）の灯火」

燭台盗難事件

空の軌跡 FC・第2章・任意

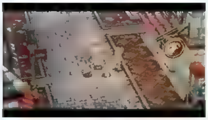


ルーアンのダルモア市長の家宝「蒼耀の灯火」が盗まれた。ホテルの南にある灯台⇒カジノバー⇒ルーアン発着場⇒クレーンとブルブランが残したカードをたどり、倉庫街のタルから「蒼耀の灯火」を取り戻した。

事件簿② 【盗まれた物】遊撃士協会ツァイス支部の看板

盗まれた看板

空の軌跡 SC・第2章・任意

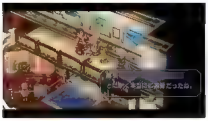


ツァイス支部の看板が盗まれ、実務に支障はないがギルドのメンツにかけて見つけ出すことに。市内にある街頭時計⇒中央工房のカペルのデータ⇒居酒屋「フォーゲル」の裏⇒中央工房の地下工場と巡って看板を発見した。

事件簿③ 【盗まれた物】アルセイユの写真

消えた展示物

空の軌跡 SC・第3章・任意



グランセルの歴史資料館に展示されている、アルセイユの写真が盗まれた。モルガン将軍邸⇒白ハヤブサ像⇒共和国大使館⇒グランアリーナと回り、最後に魔獣を退治してようやくアルセイユの写真を取り戻すことに成功した。

事件簿④ 【盗まれた物】マルガ鉱山の管理委任状

鉱山の委任状

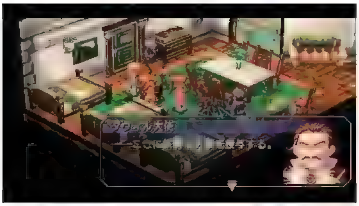
空の軌跡 SC・第4章・任意

ロレントの鉱山長であるガートンの家から、女王陛下から預かったマルガ鉱山の管理委任状が盗まれた。礼拝堂2F⇒市長邸裏⇒エルガー武器商会裏⇒地下水路奥⇒小部屋の棚の順に調べて、委任状を無事に発見した。

事件簿⑤ 【盗まれた物】勲章「宝剣付双翼馬大綬章」

帝国大使の依頼

空の軌跡 SC・第5章・任意



ボース市に逗留する、エレボニア帝国のダヴィル大使の勲章が盗まれた。ルシール工房裏⇒ギルド・ボース支部3F⇒発着場⇒礼拝堂と巡って勲章を発見。ダヴィル大使に届けると、お礼としてエステルたちに鉄騎功労賞が授与された。

事件簿⑥ 【盗まれた物】彫像「聖者の祈り」

市庁舎からの至急要請

零の軌跡・第3章・任意

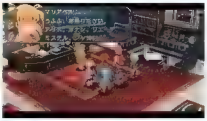


クロスベル市庁舎から独立の象徴である「聖者の祈り」が盗まれた。中央広場の鐘⇒釣公師団⇒ライブハウス「イグニス」⇒クロスベル空港⇒クロスベル通信社⇒マクダエル議長の屋敷と回って、ようやく発見した。

事件簿⑦ 【盗まれた物】ローゼンベルク製人形5体

消えたコレクションの捜索

碧の軌跡・第2章・任意



マリアベルのコレクションである、ローゼンベルク製人形が盗まれた。特務支援課⇒アルモリカ古道⇒クロスベル大聖堂⇒ベルガード門⇒IBC地下を巡って取り戻した。2周目以降のプレイでは、怪盗Bの余興にマリアベルが協力していたことが判明する。



事件簿⑧ 【盗まれた物】ティアラ「紅蓮の小冠」

宝飾店の盗難事件

閃の軌跡・第4章・必須

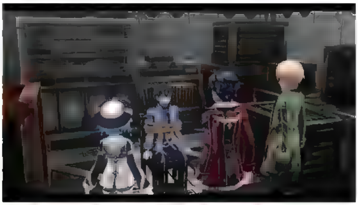


帝都ヘイムダルの宝飾店「サン・コリーズ」で「紅蓮の小冠」が盗まれた。リィンたちはドライケルス広場⇒クリスタルガーデン⇒旧ギルド支部⇒ヘイムダル港⇒ヘイムダル港の導力トラムと回り、盗まれた「紅蓮の小冠」を発見した。

事件簿⑨ 【被害者】マキアス・レーグニッツ

甘美なる挑戦

閃の軌跡 II・第II部③・任意



従来の盗品探しとは異なり、VII組メンバーに変装したブルブランを見破れ、という挑戦。アリバイの検証からマキアスに変装したことが判明した。なお、本物のマキアスは倉庫にロープで縛られた状態で閉じ込められていた。

クエストの軌跡　番外編２

アントン、恋の10年史

リックスとアントンの２人は、「軌跡シリーズ」に欠かせない名脇役キャラクター。「軌跡」の10年はアントンの恋の年月ともいえる。そんな彼の恋物語を、クエストで振り返ってみよう。

ロレントのアイナに告白!

デアセトの秘薬

空の軌跡 SC・第４章・任意



酒に酔わないデアセトの秘薬を必要とするアントン。目的は酒豪のアイナを飲み負かした末に交際を申し込むというもの。オモシロ半分でオリビエとシェラザードも付き合うが、秘薬の服用方法を間違えてしまい、あえなく玉砕した。

クロスベル市のフランを口説く

真心の恩返し

零の軌跡・第４章・任意



クロスベル市を訪れ、記念祭でフランにひと目惚れしたアントン。ロイドたちの協力で彼女に恋人の有無を聞くと「大好きな人がいる」と答えられるが、それは姉であるノエルのこと。勘違いしたアントンは意気消沈したまま立ち去るのだった。

傷心の果てに帝国で迷子になる

旅行者の護送

閃の軌跡・第２章・隠し



オーロックス砦でリィンたちが出会ったのは、帝国に旅行して迷子になったアントン。成り行きでバリアハートまで護送することになるが、その道中にアントンが橋の上で立ち止まる。そして渓谷に向かって、切ない心境を吐露するのであった。

アントン様のお気持ちは
受け取りました。
今後のご活躍を
お祈りしております。



親友も心配だがフランも気になる

行方不明の民間人

閃の軌跡Ⅱ・第Ⅱ部①・任意

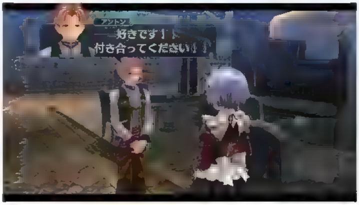


リィンたちがクレイグ中将からの依頼で行方不明となった民間人を探すと、そこには離ればなれになったリックスを心配するアントンの姿があった。親友の心配と同時に、クロスベル市にいるフランへの未練を見せるところがいかにも彼らしい。

トリスタでシャロンに告白!

シャロンさんに愛を込めて

閃の軌跡Ⅱ・後日譚・隠し



トールズ士官学院祭で優しくされたシャロンに好意を寄せるアントン。細かい段取りを計画するが、すべてをすっ飛ばして告白。見事に玉砕するが、シャロンからほっぺにキスをされて、少し上機嫌になるのであった。

クエストの軌跡　番外編３

導力灯の交換

導力灯の交換は異変調査などと組み合わさることが多く、単純に交換するだけのクエストは少ない。『閃の軌跡』では「壊れた街道灯の交換」「街道灯の一斉交換」と２件、さらに『閃の軌跡Ⅱ』では類似イベントも存在する。



『閃の軌跡Ⅱ』では導力灯の交換ではなく、導力灯への中継器への設置。ただし、これはクエストではなく学院生探索のイベントだった。

中継器の設置はクエストではなく、
学院生の合流イベントの
ひとつだったんだ。



クエストの軌跡　番外編４

消えたクエスト

最後に「軌跡シリーズ」10年の歴史のなかでも、わずか１件だけの珍しい事例を紹介。それは、主人公以外が手配魔獣を討伐してしまったため、クエストが途中で強制終了となり消滅してしまうものだ。

現場にたどり着くと、そこは……!

西クロスベル街道の手配魔獣

[illegible]



自治州政府から依頼されたもので、討伐対象はバブリシザーズGであった。現場を訪れるとすでに魔獣たちは虐殺されており、現場の状況から魔獣を倒したのは「赤い星座」のシグムントによるものではないかと推測された。

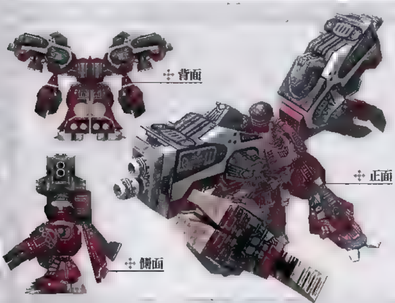


「軌跡シリーズ」マシンスペックデータコレクション

立ちはだかる強大な壁として、そして時には頼れる仲間として、プレイヤーの前に姿を現してきた多彩なマシンたち。ここではその主だったものを、詳細なスペックデータと共に紹介していく。

ゴルディアス級戦略人形兵器

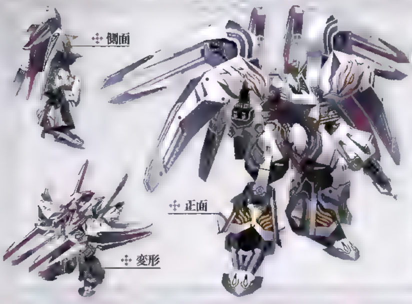
結社における技術部門「十三工房」によって開発された最新鋭の巨大人形兵器。高度な制御システムが搭載されており、戦略的運用だけでなく、緻密かつ柔軟な戦術的運用も可能となっている。



パテル＝マテル

無補給にて数年間の継戦が可能な主副2系統の高出力導力機関を装備。集積化導力演算器「マーズ」が実装されたことにより、高度な目標評定・自律戦闘能力を保有することとなった。操縦者との意思疎通により反射的、本能的な動作の実現を目指す。

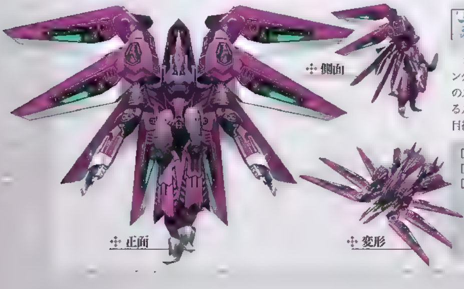
［全高］15.5アージュ
［本体重量］55トリム（※完全武装時は68トリム）
［材質］合金「クルダレゴン」
［兵装］戦闘車両用榴弾砲「ショルダーバス」（備え）
炸薬式打撃機構「クラッシュクロウ」
治癒・蘇生エネルギー生成機構「リバイバルシステム」
超圧縮反動砲「ダブルバスターキャノン」



アイオーンTYPE-α

攻守に優れた数々の武装をマウントすることで、様々な状況下に対応できるよう設計された万能型。謎の導力機関「エーテルリアクター」を主動力源とし、半永久的な活動を可能としている。「エーテルリアクター」への特異エネルギー体の融合システムを備え、操縦者の意識や"奇蹟の力"をフィードバックできる導力演算器「マーズ・アルテマ」を搭載。

［全高］16.5アージュ　［本体重量］66トリム
［材質］合金「クルダレゴンII」
［兵装］広域速射砲「プロトンキャノン」
半誘導破砕弾「ドリルクラッシャーパンチ」
ナノプリズム散布「パトリオットフィールド」
即効性麻痺弾「ポリティカルグレネイド」
重力波圧搾波動砲「グラヴィティブラスト」



アイオーンTYPE-β

ゴルディアス級における空域制圧用高速飛行型。高速戦闘形態ウィングキャリバーへの変形時は、音速を超えた戦闘を遂行できる。8枚のスラスターウィングから発する光子によって推進力を得ており、あらゆる方向への急旋回が可能。また、光学迷彩と電離チャフの拡散により、目視の哨戒のみならず導力波レーダー系の網をもかいくぐる。

［全高］12.5アージュ　［本体重量］56トリム
［材質］合金「クルダレゴンII」
［兵装］かく乱用グレネード「ピンクダークヘイズ」
機動爆雷「スプレットスター」
超短波ビーム砲「ラピッドランチャー」
高速超接近戦用ブレード「ファントムクロウ」
拡散光子砲「レインボウ・レイ」

アイオーンTYPE-γ

接近格闘戦をも視野に入れた、拠点防衛・鎮圧用超弩級オーバーマペット。パテル＝マテルのふた周りほども大型の、純粋な後継機。ディフレクションバリアで、実弾・ビーム兵器などをほぼ無効化してしまう。攻撃時以外は常にこのバリアが前方に展開しているため、正面からの撃破は至難。安定した高出力を実現した攻撃力は、敵対するものを全て破壊する。

【全高】20.5アージュ　【本体重量】97トリム
【材質】合金「クルダレゴンII」
【兵装】鋼鉄製剤「ハイクロウバイバルシステム」
電磁力射出式貫槍「デストロイドスパイク」
40連装ランチャーポッド「バードミサイル」
エネルギー遮断障壁「ディフレクションバリア」
超圧縮反動砲「ダブルバスターキャノン」



量産汎用型機甲兵

ラインフォルト社の第五開発部によって生み出された汎用人型機動兵器。エレボニア帝国の内戦において、貴族連合の主力兵器として投入された。機動性・汎用性に優れており、多彩なラインナップが見受けられる。

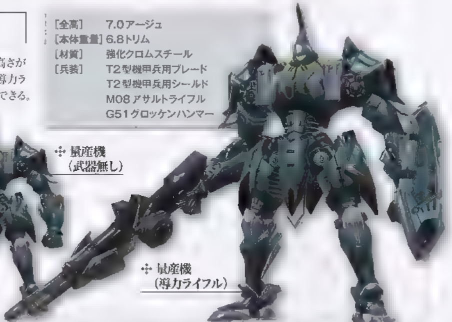
ドラッケン

貴族連合が主力として起用している量産型機甲兵。汎用性の高さが特徴で、近接戦闘用のブレードやハンマー、専用に開発された導力ライフルなど、武器を換装することで多様な戦場に対応することができる。

【全高】7.0アージュ
【本体重量】6.8トリム
【材質】強化クロムスチール
【兵装】T2型機甲兵用ブレード
T2型機甲兵用シールド
M08アサルトライフル
G51グロッケンハンマー

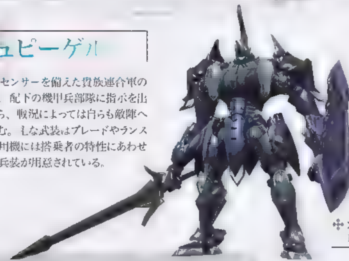

量産機（ハンマー）


量産機（武器無し）


量産機（導力ライフル）

シュピーゲル

各種センサーを備えた貴族連合軍の隊長機。配下の機甲兵部隊に指示を出しながら、戦況によっては自らも敵陣へ切り込む。主な武装はブレードやランスで、専用機には搭乗者の特性にあわせた特殊兵装が用意されている。


量産機（ブレード）


アンゼリカ専用機


オーレリア専用機

【全高】7.1アージュ　【本体重量】6.8トリム
【材質】強化レディアントスチール
【兵装】S1型機甲兵用ブレード、S1型機甲兵用シールド
L24シュツルムランサー
リアクティブアーマー（対戦車砲用結界発生器）
ストライカーフィスト（アンゼリカ機専用）
宝剣アーケディア（オーレリア機専用）


量産機（ランス）

新型機甲兵

量産汎用型に続き、エレボニア帝国内戦において投入された新型機。量産汎用型と比較すると装甲火力や機動性に特化した性能となっており、搭乗者にあわせた専用機も開発されている。

ヘクトル

エレボニア帝国における内戦の最中、新たに導入された重装型の機甲兵。肩部に装備されたキャノンによる高火力砲撃だけではなく、その重装甲を活かした近接格闘も得意としており、さらに専用機には特殊兵装が備わっている。

[全高]	6.6アージュ
[本体重量]	7.5トリム
[材質]	強化クロムスチールII
[兵装]	A01バンカーフィスト B02ショルダーカノン バンカーフィスト改（ログナー機専用） ベイル&クロスランサー（ウォレス機専用）



ゴライアス

帝国解放戦線のヴァルカンに与えられた最新型の巨大重装機甲兵。全高は標準タイプ機甲兵の約2倍、重量に至っては8倍近くの質量を誇り、全てを踏み潰し蹂躙する圧倒的な破壊力を備えている。

[全高]	11.8アージュ
[本体重量]	58トリム
[材質]	複合クロムスチール
[兵装]	X02ダイナストアーム X05ブラスターキャノン X08連装ミサイルポッド X12リアクターベイル ガトリングバスター（ヴァルカン機専用）



ケストレル

帝国解放戦線のスカーレットが操縦した最新型の高速機甲兵。圧倒的な機動力に加え「法剣（テンプルソード）」と呼ばれる特殊兵装が最大の特徴。後にその戦闘データをもとに、安定性を高めた量産型が開発されている。

[全高]	6.8アージュ
[本体重量]	4.6トリム
[材質]	超軽量レディアントスチール
[兵装]	S3型軽量化ブレード テンプルソード（スカーレット機専用）



騎神

暗黒時代の初期に製造されたといわれる人型の有人兵器。選ばれた乗り手である「起動者（ライザー）」と同調することで、既存の導力兵器を遥かに凌ぐ、超常的な能力を発揮することができる。

《灰の騎神》ヴァリマール

エレボニア帝国トールズ士官学院の旧校舎地下で発見された騎神。起動者は士官学院の特科VII組に所属するリィン・シュバルツァー。八葉一刀流を修めるリィンにあわせ、太刀を武器としている。意思を持っており、会話することも可能。



【全高】	7.0アージュ
【本体重量】	6.5トリム
【材質】	??（ゼムリア鉱を使用した謎の合金）
【兵装】	太刀（起動者リィン用に製造）

《蒼の騎神》オルディーネ

海都オルディスの地下遺跡で眠りについていた騎神。起動者は帝国解放戦線のリーダーであるクロウ・アームブラスト。ダブルセイバーと呼ばれる双刃剣を縦横無尽に操る。さらに奥の手として機体性能を上昇させる「ブーストモード」を搭載する。



【全高】	7.2アージュ
【本体重量】	7.8トリム
【材質】	??（ゼムリア鉱を使用した謎の合金）
【兵装】	ダブルセイバー（起動者クロウ用に調整?）

《緋の騎神》テスタ＝ロッサ

帝都ヘイムダルの地下深くに封印されていた騎神。かつて帝都を死の都へと変えた暗黒竜を、時の皇帝がこの騎神によって調伏したが、暗黒竜の返り血を浴びたことで穢れた存在と化す。「紅き終焉の魔王（エンド・オブ・ヴァーミリオン）」は、この緋の騎神をもとに顕現した存在。



【全高】	7.2アージュ
【本体重量】	8.3トリム
【材質】	??（ゼムリア鉱を使用した謎の合金）
【兵装】	不明（複数所持していた記録有）

「軌跡シリーズ」の世界観をさらに広げる

メディアミックス関連商品

書籍編

キャラクターの意外な一面を描いたサイドストーリーや、これまでにない魅力を引き出すコミカルなアンソロジーなど、「軌跡シリーズ」の作品世界をさらに広げるコミック&小説の数々を紹介しよう。



英雄伝説 空の軌跡①～⑥
英雄伝説 空の軌跡SC①

『空の軌跡』本編ストーリーを描く、王道コミカライズ作品。正遊撃士を目指すエステルとヨシュアの旅は、多くの出会いや別れを経ながら、やがて国家を揺るがす巨大な奔流に飲み込まれていく。

ITEM DATA

漫画　啄木鳥しんき／原作　日本ファルコム
発行　株式会社 KADOKAWA
第1巻 発売日　2010.12.08／¥600（+税）
第2巻 発売日　2011.05.10／¥600（+税）
第3巻 発売日　2011.12.08／¥600（+税）
第4巻 発売日　2012.08.08／¥600（+税）
第5巻 発売日　2013.03.07／¥600（+税）
第6巻 発売日　2013.10.08／¥600（+税）
第1巻（SC）発売日　2014.12.15／¥680（+税）





英雄伝説 零の軌跡
プレストーリー -審判の指環-

執筆は『空の軌跡』のコミカライズで人気を博した啄木鳥しんき氏。トヴァルという新たな仲間を加え、古代遺物「審判の指環」を巡るエステルたちの新たな活躍が描かれる。

ITEM DATA

漫画　啄木鳥しんき／原作　日本ファルコム
発行　株式会社 KADOKAWA
発売日　2010.12.18／¥850（+税）



ECアンソロジー
英雄伝説 空の軌跡

魚釣りで勝負するエステル&ジョゼットや、料理を楽しむ執行者たちのコミカルな姿など、本編では見られないキャラクターの意外な一面が楽しい『空の軌跡』尽くしのアンソロジー。

ITEM DATA

漫画　啄木鳥しんき、大森みらい、ほか
発行　株式会社 KADOKAWA
発売日　2011.10.07／¥880（+税）



ふぁるこむ
コミックざんまい

最強ホストの座をめぐるフジとヴァルドの対決や、魔法少女ごっこに興じるレンとティータの微笑ましい日常など、6編のサイドストーリーが収録されたアンソロジーコミック。

ITEM DATA

漫画　るかぽん、まなぶくん、ほか
発行　フィールドワイ／発売　メディアパル
発売日　2014.03.28／¥920（+税）



空の軌跡外伝
レーヴェ物語①～③

結社に身を投じるまでの経緯や、アリアンロードとの邂逅、ロランス少尉として過ごした情報部での日々、そして「リベールの異変」における最期と、『空の軌跡』の物語をレーヴェの視点で描く珠玉の外伝ストーリー。

ITEM DATA

脚本　田沢大典／作画　楽時たらひ
原作　日本ファルコム
発行　フィールドワイ／発売　メディアパル
第1巻 発売日　2012.03.19／¥850（+税）
第2巻 発売日　2012.09.23／¥850（+税）
第3巻 発売日　2013.03.07／¥900（+税）







剣帝が歩んだもうひとつの軌跡

英雄伝説 零の軌跡①～②

特務支援課の軌跡を描く公式コミカライズ

特務支援課の立ち上げからマクダエル市長の暗殺未遂事件と、『零の軌跡』の第２章終了までの本編ストーリーをコミカライズ。ロイドたち特務支援課のメンバーが、魔都クロスベルの抱える巨大な闇に迫っていく。




ITEM DATA

作画　島草あらぅ／原作　日本ファルコム／発行　株式会社 KADOKAWA
第１巻 発売日　2011.09.27／¥850（+税）
第２巻 発売日　2012.04.27／¥850（+税）



みんな集まれ！ ファルコム学園①～③

ファルコムギャグコミックの決定版！ 異世界の歪んだ「理」の影響によりキャラ崩壊したファルコムキャラクターたち。彼らを正すために「ファルコム学園」が設立されるも、事態はさらなる混沌へと包まれていく。

キャラ崩壊の限界に迫る抱腹絶倒のギャグコミック



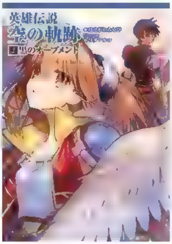

ITEM DATA

漫画　新久保だいすけ
発行　フィールドワイ／発売　メディアパル
第１巻 発売日　2012.07.25／¥850（+税）
第２巻 発売日　2013.09.26／¥850（+税）
第３巻 発売日　2014.10.25／¥850（+税）

英雄伝説 空の軌跡 ①～②

エステルとヨシュアの冒険を、装いも新たにノベライズという形で再現。はせがわみやび氏&ワダアルコ氏という実力派のクリエイターが、『空の軌跡』の物語を鮮やかに描き出す。

ノベルスで『空の軌跡』の物語が装い新たに甦る

ITEM DATA

著者　はせがわみやび／イラスト　ワダアルコ／発行　フィールドワイ／発売　メディアパル
第１巻「消えた飛行客船」発売日　2014.06.24／¥1,200（+税）
第２巻「黒のオーブメント」発売日　2014.12.12／¥1,200（+税）

英雄伝説 零の軌跡①～③

全３巻に渡り『零の軌跡』の本編を余すことなく書き綴った公式ノベライズ作品。多彩な小説を手がける作家・市川丈夫氏が、確かな筆力で『零』の作品世界を表現する。




クロスベルの動乱を再現した本格派ノベルス



ITEM DATA

著者　市川丈夫／原作　日本ファルコム株式会社
カバーイラスト　エナミカツミ／本文イラスト　かしわ／発行　株式会社 KADOKAWA
第１巻「金の太陽、銀の月」発売日　2012.08.17／¥640（+税）
第２巻「競売会の少女」発売日　2012.12.20／¥660（+税）
第３巻「クロスベルの一番長い日」発売日　2013.03.19／¥780（+税）



英雄伝説 零の軌跡 四つの運命

警察学校時代のロイド、両親の離婚に直面したエリィ、ガイに救われ故郷へ向かうティオ、そして警備隊時代のランディと、特務支援課４人の過去を描くサイドストーリー集。

ITEM DATA

著者　大沢大典／イラスト　松竜
発行　フィールドワイ／発売　メディアパル
発売日　2012.01.16／¥1,100（+税）

特務支援課４人の過去を垣間見る物語



英雄伝説 零の軌跡 午後の紅茶にお砂糖を

ロイドとティオのミシュラムでのほんのりデートに、拾ってきた迷子の仔猫に人生相談するエリィなど、特務支援課のハートフルな日常を綴った６話分のストーリーを収録。

ITEM DATA

著者　むらさきゆきや／イラスト　瑠奈
発行　フィールドワイ／発売　メディアパル
発売日　2012.12.06／¥1,100（+税）

ほんわかコミカルな『零の軌跡』アナザーストーリー



英雄伝説 碧の軌跡 いつか貴方とお茶会を

食事会で酔ってしまったフランが巻き起こすひと騒動に、ランディとのデートに思わず心踊らせてしまうミレイユなど、サブキャラクターを中心とする短編ストーリー集。

ITEM DATA

著者　むらさきゆきや／イラスト　瑠奈
発行　フィールドワイ／発売　メディアパル
発売日　2014.06.24／¥1,100（+税）

魔都クロスベルで過ごすゆる～い日常!?

「軌跡シリーズ」の
世界観をさらに広げる

メディアミックス関連商品

ドラマCD編

ゲームのキャストをそのままに、フルボイスで臨場感のある物語を楽しむことができるドラマCD。ゲーム本編では語られなかったサイドストーリーも数多く収録されているため、「軌跡シリーズ」ファンにとって必聴のマストアイテムといえるだろう。

英雄伝説 空の軌跡FC ドラマCD ～去り行く決意～

リシャール大佐が率いる軍情報部によるクーデターは阻止され、平穏な空気と共に女王生誕祭で賑わう王都グランセル。リベール通信の記者であるナイアルと後輩でカメラマンのドロシーは、事件解決の中心的役割を果たした若き遊撃士エステルとヨシュアの足跡を追うため、彼らと活躍を共にした仲間たちに次々とインタビューを敢行していく。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2009.04.25／¥2,857（+税）



英雄伝説 空の軌跡SC ドラマCD ～繋がる絆～

結社の執行者であるという自身の過去を明かし、その災禍が降りかからないようエステルのもとから去ったヨシュア。そんな彼を連れ戻すために再び旅立ったエステルは、その道中に結社が「福音計画」と称する、リベール全土を巻き込む陰謀に関係していく。一方のヨシュアもまた、結社の計画を阻止するべく密かに動き始めていた。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2009.04.25／¥2,857（+税）



英雄伝説 空の軌跡 the 3rd ドラマCD ～魂の刻印～

故郷である「紫苑の家」の襲撃事件により、リースは最愛の姉であるルフィナを亡くす。さらに事件以降、幼なじみのケビンと疎遠になったことも手伝って、2人に少しでも追いつきたい彼女は星杯騎士団への入団を決意する。それから5年の歳月が経ち、従騎士となったリースは、赴いた任地で守護騎士であるケビンとの運命的な再会を果たす。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2009.07.25／¥3,000（+税）



英雄伝説 空の軌跡 ヨシュア物語 ドラマCD ～封じられた記憶～

ハーメルの悲劇により心を壊したヨシュアを救うため、不本意ながら彼を結社に委ねたレーヴェ。ワイスマンの心を造る実験を経て、感情を取り戻したかに見えたヨシュアだったが、彼の心からは恐怖や人を殺めることへの躊躇、罪悪感が消失していた。やがて執行者となったヨシュアは、ワイスマンからある遊撃士を暗殺するように命じられる。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2009.07.25／¥3,000（+税）



英雄伝説 空の軌跡 ティータ物語 ドラマCD ～繋がる想い～

エステルたちの活躍で「リベールの異変」は収束し、ティータはいつも通りの日常を過ごしていた。そんな彼女のもとへ、両親のエリカとダンが海外の出張先から帰省する。戻ってきて早々に先日の異変における結社の高度な技術力を目にしたエリカは、結社に対抗しうる人形兵器の開発計画である「オーバルギア・プロジェクト」を立ち上げる。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2009.11.28／¥3,000（+税）



英雄伝説 空の軌跡 クローゼ物語 ドラマCD ～翼、羽ばたくとき～

クローゼがエステルたちと出会うおよそ1年前。気持ちを新たにジェニス王立学園へと編入したクローゼだが、生真面目な性格が災いしてか、なかなか学園に馴染めずにいた。そんななか、風変わりで飄々とした生徒会長のレクターとの出会いや、後に親友となるジルとの些細なすれ違いをきっかけに、彼女の強張った心に少しずつ変化が生まれ始める。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2009.11.28／¥3,000（+税）



空の軌跡 オリビエ物語 ドラマCD ～未完成の叙事詩～

オリビエが徹夜で書き上げたという一大叙事詩。そこには1人の才能あふれる美貌の詩人が、諸国を漫遊しながら様々な英雄と出会い、敵と戦う物語が綴られていた。それはいうまでもなく、彼自身のリベール王国における体験を記した作品であり、オリビエは自らの英雄譚を回顧しながら、呆れるミュラーにその顛末を語り聞かせる。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2010.12.18／¥3,000（+税）



英雄伝説 空の軌跡 ドラマCD ～ウロボロス・レポート～

「輝く環」を手に入れるためワイスマンが目論んだ「福音計画」。後に「リベールの異変」と呼ばれるこの計画にまつわる一部始終を、盟主の代理人として見届けたカンパネルラが改めて振り返っていく。そして、結社を束ねる盟主に「輝く環」を届け、己の役割を果たしたカンパネルラは、次なる「幻焔計画」の始動を前に胸を躍らせるのだった。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2010.03.27／¥3,000（+税）



英雄伝説 空の軌跡 AC ドラマCD ～AC（アドバンスド・チャプター）～

多くの仲間と共に「影の国」の試練を乗り越え、レンを探す旅に戻ったエステルとヨシュアは、久しぶりにツァイスを訪れる。だが、ティータとの再会を喜ぶのも束の間、2人はツァイス行きの定期船が不時着したとの報せを受ける。ギルドで合流したシェラザードと共に調査へと向かうと、そこには定期船に閉じ込められたアガットの姿があった。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2010.03.27／¥3,000（+税）



ドラマCD 英雄伝説 零の軌跡 プレストーリー －審判の指環－

ギルドの依頼で帝国へ赴いたエステルとヨシュアは、新たに知り合った遊撃士のトヴァルと共にジェスター猟兵団の残党を追っていた。そこで、人の自我を奪い能力を極限まで引き出したうえで死に至らしめるという、危険なアーティファクトの存在を知ったエステルたちは、猟兵団によってその力を強制的に授けられてしまった少年カイと邂逅する。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2010.12.18／¥3,000（+税）



英雄伝説 零の軌跡 レン物語 ドラマCD ～陽光のぬくもりに抱かれて～

かつて「楽園」と呼ばれる施設に引き取られた幼き日のレンは、大人たちの下種な欲望のもと"仕事"に従事させられ、その心と身体は徐々に壊されていった。だが、そこでの凄惨な日々は唐突に終わりを告げる。施設を襲撃した結社の執行者であるヨシュアたちに救い出された彼女は、この上なく優秀な執行者候補として、その頭角を現わしていく。

ITEM DATA
発売 キャラアニ／発売日 2011.12.14／¥3,000（+税）



英雄伝説 零の軌跡
ドラマCD ～光と影の棲む街～

警察学校を卒業し、晴れて捜査官の資格を得たロイドは、任官のため故郷であるクロスベルへと戻る。彼が配属されたのは、癖のあるメンバーで構成された新設の「特務支援課」と呼ばれる所だった。そこは警察内でも"貧乏クジ"と揶揄される場末の部署であったが、この場所でロイドは決意を新たに捜査官生活をスタートさせる。

ITEM DATA

発売日　2010.09.30／非売品（※ゲーム限定版同梱）



英雄伝説 零の軌跡 第一章
ドラマCD ～神狼たちの午後～

クロスベル警備隊から魔獣の被害調査を請け負ったロイドたち。その捜査のなかで、彼らはクロスベル各地を荒らす狼のような魔獣と、伝承に謳われる神狼の存在について知る。さらに一連の事件の裏にマフィアの関与を疑った彼らは、摘発のため予測した魔獣の襲撃ポイントへと向かう。そこに待ち受けていたものは――。

ITEM DATA

発売　キャラアニ／発売日　2011.12.14／¥3,000（+税）



英雄伝説 零の軌跡 第二章
ドラマCD ～金の太陽、銀の月～

ロイドたちは、劇団アルカンシェルの看板スターであるイリアに届いた脅迫状の調査を依頼される。だが捜査は行き詰まり、さらに捜査一課へ案件の譲渡、エリィの去就、さらには欺瞞に満ちたクロスベルの構造的な問題に直面し、彼らは強く打ちのめされる。そんなとき、事件の容疑者とされていた「銀」から、ロイドたち特務支援課へある依頼が届く。

ITEM DATA

発売　キャラアニ／発売日　2012.09.26／¥3,000（+税）



英雄伝説 零の軌跡 第三章
ドラマCD ～クロスベル創立記念祭～

創立記念祭の最中、不良グループ同士による抗争の仲裁を行ったロイドたち。そこで出会った遊撃士のエステルとヨシュアから、この時期に開催される「シュバルツオークション」という、闇の競売会の噂について聞かされる。そして、依頼を通じて競売会が開催されることを確認した彼らは、ある縁で入手した招待状を手に会場へと向かうのだった。

ITEM DATA

発売　キャラアニ／発売日　2012.09.26／¥3,000（+税）



英雄伝説 零の軌跡 第四章
ドラマCD ～忍び寄る叡智～

ある日を境に人智を超えた強運を手にした銀員。また、黒月の襲撃事件において異常な力を発揮したマフィアたち。これら一連の事件に違法な薬物が関与していることを突き止めたロイドたちは、ある狂信的な宗教団体が生成した「グノーシス」と呼ばれる悪魔の薬の存在と、その教団にまつわるティオの凄惨な過去を知ることとなる。

ITEM DATA

発売　キャラアニ／発売日　2013.03.27／¥3,000（+税）



英雄伝説 零の軌跡 終章
ドラマCD ～クロスベルの一番長い日～

遊撃士協会と協力体制を結び、D∴G教団の行方を追うロイドたち特務支援課のメンバー。グノーシスによってマフィアだけではなく、クロスベル警備隊までもが操られるなか、彼らは捜査の末に突き止めた教団の拠点へと急ぐ。そこでロイドたちを待ち受けていたのは、教団の幹部司祭としての狂気を露わにする、あのヨアヒムであった。

ITEM DATA

発売　キャラアニ／発売日　2013.03.27／¥3,000（+税）



英雄伝説 碧の軌跡 ドラマCD ～未来へ続く道～

教団事件解決の立役者となったロイドたちは、新たに市長となったディーターから特務支援課の体制強化を打診される。ロイドは捜査一課への出向研修、エリィは祖父に同行しての諸国外遊、さらにティオやランディも自主的に、未来のためにいま自分のやれることを考え、旅立ちを決意する。4人それぞれが、互いに特務支援課としての再会を誓って——。

ITEM DATA

発売日　2011.09.29／非売品（※ゲーム限定版同梱）



支援課VSヴァン・ジョー 碧の喜劇

熱演の末に『碧の軌跡』のアフレコを終えた声優・銀河万丈は、いつの間にかクロスベルの市内にいた。そこで出会ったキーアのお友達として、特務支援課に招かれる銀河万丈ことヴァン・ジョー。彼はナレーション通りに人を操るという、声優ならでは（?）の特殊能力を披露することで、支援課のメンバーを相手に束の間の休息を楽しむのであった。

ITEM DATA

発売日　2011.09.29／非売品（※ゲーム限定版特典）



イース&空の軌跡vs.ヴァン・ジョー ドラマCD

かつてアドルたちと共にザナドゥの平和を取り戻したエステルは、またしてもこの異世界に召喚されてしまう。そこでかつての仲間たちと合流した彼女は、脱出の手がかりを求めて前回の決戦の舞台となった奇巌城を目指すことに。そして数々の難敵を打ち破り、たどり着いた城で待ち受けていた黒幕は、あのヴァン・ジョーこと銀河万丈だった。

ITEM DATA

発売日　2010.07.29／非売品（※ゲーム限定版同梱）



英雄伝説 零の軌跡 Evolution ドラマCD みにどらまざんまい

エリィたちとお風呂へ向かうキーアを微笑ましく見守っていたロイドだが、スケベ心全開のランディに言いくるめられて——（収録作「支援課のバスタイム」より）。うたた寝から目覚めたロイドの前には、なぜか生き返ったガイの姿が。ガイの突拍子もない言動に、ロイドは振り回されていく（収録作「ボクとアニキの7日間戦争」より）。

ITEM DATA

発売日　2012.10.18／非売品（※ゲーム限定版同梱）



英雄伝説 碧の軌跡 Evolution ドラマCD みにみにどらまざんまい

女子会に招かれイリアの部屋を訪れるリーシャとシュリだったが、プライベートのイリアのだらしない姿を前に2人は、お掃除&お料理大作戦を敢行する（収録作「舞姫達の女子会」より）。化粧品サンプルを手に特務支援課を訪れたイリアたちは、さっそく遠慮するノエルにマッサージを強行するが——（収録作「男子禁制、女磨きタイム」より）。

ITEM DATA

発売日　2014.06.12／非売品（※ゲーム限定版同梱）



英雄伝説 碧の軌跡 Evolution ドラマCD みにどらまざんまいⅡ

ロイドが釣り上げたタイタンを料理するため、エプロン姿で特務支援課を訪れたダドリー。ここに彼の意外な料理魂が爆発する（収録作「今夜はタイタン鍋」より）。突然、すごい剣幕で実家に帰ると言い出したエリィ。その原因はロイドが置き忘れたという、「僕と彼」の恋愛を描いた1冊の怪しい本にあった（収録作「その本、禁断の書なり」より）。

ITEM DATA

発売日　2014.06.12／非売品（※ゲーム限定版同梱）



英雄伝説 閃の軌跡 ドラマCD 帰郷 ～迷いの果てに～

間近に控えた学院祭を前に、骨休めのためにⅦ組の一同は温泉郷ユミルへと向かう。思いがけない形での帰郷となったリィンだったが、そこで彼らは季節外れの大雪に見舞われることに。そんな彼らのもとへ特別実習を課す封書が届けられ、何者かによって引き起こされているという、この異常な積雪を阻止するよう命じられるのだった。

ITEM DATA

発売日　2013.09.26／非売品（※ゲーム限定版同梱）



英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ ドラマCD 外伝 ～辺境の里アルスター～

物資運搬のため辺境の町アルスターを訪れたリィンたちⅦ組一同。そこで彼らは、かつてトヴァルに命を救われたという少年カイヤ、その妹ティーリアと出合い交流を深めていく。だが、内戦の戦禍はこの地にまで及び、アルスターは猟兵団に占拠されてしまった。この緊急事態を受けリィンたちは、すぐさまトヴァルと共に町の解放作戦を開始する。

ITEM DATA

発売日　2014.09.25／非売品（※ゲーム限定版同梱）



ティオの"ファルコムラジオ"めんどくさいです…でもがんばります DJCD「めんどくさいラジオCD」そのいち

ティオ役の声優・水橋かおりと、ファルコムjdkバンドボーカルの小寺可南子がMCを務めるWebラジオ。その第1回～第6回放送分のゲストパートと、新規録り下ろし分を収録した内容となっている。番組内コーナー「コティオの取調室」では、遊撃士協会の宣伝のため出演させられたアガットへ、ティオの容赦ない取り調べが炸裂する!?

ITEM DATA

発売　キャラアニ／発売日　2012.08.22／¥3,500（+税）



ティオの"ファルコムラジオ"めんどくさいです…でもがんばります DJCD「めんどくさいラジオCD」そのに

ファルコムラジオ第1回～第21回までの放送分をほぼ完全収録した豪華盤CD。追加収録されている新規録り下ろしラジオ内の「コティオの取調室」では、エステルにまで手を出しかねない天然たらしなロイドに怒り心頭のヨシュアが登場。さらに別コーナーではヨシュア役の声優・斎賀みつきを交えた、ためになる「軌跡シリーズ勉強会」も収められている。

ITEM DATA

発売　キャラアニ／発売日　2013.08.28／¥3,500（+税）

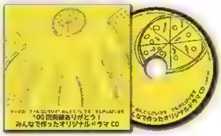


ティオの"ファルコムラジオ"めんどくさいです…でもがんばります 100回突破ありがとう！ みんなで作ったオリジナルドラマCD～ヨナの災難～

凄腕ハッカーとしての腕を活かし、作曲に精を出していたヨナ。凝り性の彼は曲だけではなく歌も欲しくなってしまうが、肝心の歌い手が見つからない。そこで、さりげなくティオのボイスサンプルを集め、歌を完成させる。導力ネットにアップされたその歌はたちまち大人気となり、ヨナは謎の音楽プロデューサとして一躍時の人となるものの──。

ITEM DATA

発売　キャラアニ／発売日　2013.10.13／¥2,500（+税）



オリジナルアニメ 英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION サウンドドラマCD

盗まれた宝物のスニーカーをめぐってエステルがジョゼットと大ゲンカ！　だが、事件の真犯人は意外にも──（収録作「スニーカー消失事件」より）。なぜかブルブランのことが頭から離れず、恋い焦がれて（?）しまうクローゼ。そんな彼女のもとへ、ブルブランから謎かけたっぷりの不思議な手紙が届く（収録作「クローゼの恋」より）。

ITEM DATA

発売　ランティス／発売日　2012.07.25／¥2,857（+税）

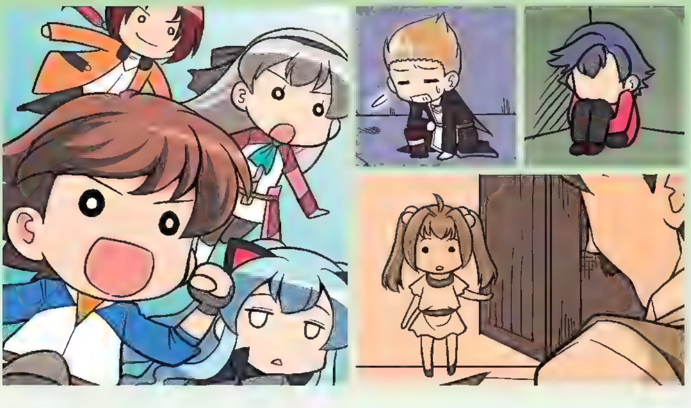


エステル＆ヨシュアの「軌跡」の歩み講座!

新久保だいすけ



「軌跡シリーズ」10年の歩みをエステルとヨシュアの2人が
振り返る、笑いと感動か満載のほっこり爆笑四コマ!
ゲーム中では語られないキャラクターたちの本音が見え隠れ
する新久保だいすけワールドを、とくとお楽しみあれ!!



10周年おめでとう



空の軌跡FC



歩いて行こう



正式な遊撃士になるには各地の遊撃士ギルドの推薦状が必要なの
僕達は歩いて各地を回る事にしたんだよね
遊撃士たる者守るべき土地は自分の足で見て回るべしだね!
ね ねえヨシュア…
ふふ さすがのエステルも疲れてきちゃった?
…走っていい?
うずうず
むしろ元気すぎるッ

姉と弟



実は僕とエステルは血がつながってる姉弟じゃないんだ
ある日突然父さんが傷だらけのヨシュアを連れてきたのよね
あの時のエステルは事情も言わない僕をよく受け入れてくれたよね
父さんってば昔からよくケガした犬とか猫拾って世話してたからね
えっへん
そんなレベルだったの僕!?

黒のオーブメント



出会いベスト3



それぞれの事情



心強い仲間と



空の軌跡SC


その後 あたしは
消えたヨシュアを追って
新たな旅をはじめるの
「空の軌跡ＳＣ」の
はじまりよ!!
コスチュームもチェンジよ!
この訓練場でエステルは
しばらく再訓練を
受けていたんだね
うん ヨシュアを連れ戻す
にはまだ力が足りないって
言われたからね！
この標的にも
真剣に打ち込んでた
跡が残っているよ
…ッ!?

あんな事


実はヨシュアも結社の一員で
情報を結社に流すよう
記憶を操作されてたのよ
責任を感じた
ヨシュアはそのまま
あたしを眠らせて姿を
消してしまうの…!
あ…あの時はごめん
君を眠らせるために
あんな事を…
あんな事…？
えええ――っ
覚えてないの!?
ええ〜〜〜っとぉ
まずヨシュアとメイド姿で
女王宮に潜入したでしょ？
ウフフ…
わざとだね？
わざとやってるんだね？

レンとエステル



続・出会いベスト3



輝くアレ


結社の暗躍で空中都市
リベルアークに封じられていた
古代遺物《輝く環》が
姿を現わしたわ！
連中の目的は
最初から
これだったの!!
《輝く環》は人の願望を
無制限に叶える力を
もっていたとか
でも結社との
争奪戦の末 それは
失われてしまったのよね
大丈夫さ！《輝く環》が
なくなっても人類にはまだ
「輝く美青年」この
オリビエ・レンハイムが!!
おおスマン
輝きすぎてどこに
いるのか全然見えん
ああんミュラーくん
愛が！ 愛が重いッ
のし
のし

剣帝レーヴェ


旅の中で次々と姿を現わした
《結社》の執行者達…！
みんな強敵だったけど
その中でもずば抜けて
強かったのが…
《剣帝》レーヴェ！
彼はヨシュアが兄のように
慕う人だったの
とんでもない強さだったけど
何とか勝利したあたし達に彼は
こう言い残して逝ったわ…
さすがはヨシュアが
姉のように慕う娘
見事だ…！
言ってなかったよ
そんな事!!

空の軌跡 the 3rd



隠者の庭園



始まりの再会


とにかくさっさとここから脱出や！
ところがあたし達もこの世界に連れてこられていたのよね
他にも誰かが巻き込まれてる可能性があるな
事態は思ったより深刻みたいや…
ひさしぶりー！
よし…まずはみんなで力を合わせて
この世界を調査する事から始めるとしよか！
何でゆかいな同窓会が始まっとるねん!?
ケビーーーン

罰の世界


この世界はケビンさんの心にある過去の罪の意識が生みだしたものだったの！
そう…俺はずっと心のどこかで「罰」を受けたがっていたんや
そしてここは俺をずっと罰し続けるため作られた牢獄…！
ざばーー
えーと 次は「初恋の人の名前を大声で」ハイどうぞ
それ罰ちがうただの罰ゲームや！

爆釣王 VS 釣聖



零の軌跡



黒の競売会



まだまだ続く



碧の軌跡


あたし達が帰った後クロスベルは激動の時代を迎えるのよ
「碧の軌跡」のはじまりだ！
俺達は支援課を一度解体するんだ
個人の能力をアップさせて高度な連携を実現させるためにね！
えっ…事件解決のごほうび休暇じゃなかったのか？
違うわ!!
どうしようティオちゃん違うんですって
寝耳に水ですね

独立宣言


そして始まった西ゼムリア通商会議俺達も警備で参加だ！
各国の首脳が集まる中ディーター市長はとんでもない発表をするのよね
みなさん！私…
アイドルとしてソロデビューしたいと思います!!
何言ってるの!? あなたは私とユニットを組むべきなのよッ
いいえむしろ私と!!
…以上クロスベル独立問題をわかりやすく解説しました
うーんうーんわかるんだけどう―――――ん

名案


独立を認めない帝国と共和国が軍を動かしたぞ!!
どうするロイド…まともにやりあって勝てる相手じゃねーぞ
こうなったらロイドさんに兵隊の皆さんを口説いてもらうしか！
ティオ…こんな時に冗談はやめてくれ
それを実行するには時間が足りなさすぎる…!
時間さえあれば可能なんだ!?

集う英雄たち


キーアの秘密やクロスベルの真実が次々と明らかになる中…
俺達の前に壁となって立ちふさがる強敵達!!
加勢に来たわよロイド君!!
その声は!?
ヨシュアエステルそれにレン！
ケビン・グラハムもおるで!!
ホラこれが前に話した伝説のアノ虫！黒光りしてる所が導力車そっくり!!
これ見せに戻って来たの!
今取り込み中だから後でね

ヒロイン!


クロスベルでロイド君やあたし達ががんばっていた頃帝国で何が起こっていたか…
閃の軌跡ではそのあたりが明らかになるわ！
そうだ自己紹介を忘れていたわね
私はこのシリーズの超ヒロイン アリサ・ラインフォルトよ!!
ならば私は「強ヒロイン」のラウラとでも名乗っておこう
「寝ヒロイン」のフィー…
あの この「巨ヒロイン」とは一体どういう…
台本
ヒロイン多過ぎイイ!!

閃の軌跡


さて 少し時間をさかのぼってあたし達がクロスベル入りした頃…
物語の舞台はなんと帝国へ！
待たせたわね みんな！
最新作「閃の軌跡」シリーズの始まりよッ
めめちゃくちゃ元気な子が来たわね…！
君が言うほどだから相当だね
ところであの隅で座りこんでる男の子は誰？
私に紹介役を横取りされて落ちこんでるリィンよ!!

帝国のイメージ



遊撃士に似てる



そしてこれからの軌跡



移動手段





User's Voice

軌跡シリーズ10周年記念本 セプト=アーカイブ

ユーザーズボイス





「軌跡シリーズ」ファン参加企画 アンケート集計結果発表!

2014年10月21日から11月16日までの期間において、「軌跡シリーズ」に関するアンケートを実施した。総数3,226通もの膨大なご意見の集計結果を、今ここに大発表!

電撃オンラインにおいて実施したアンケートの質問項目は、全部で9種類。そのうち、「好きなキャラクターは?」では三番目までの対象をお答えいただいたが、その合計値でランキングを作成した。また「好きなシーン」に対する回答にはある程度近しい場面も含めて集計している。そんな熱いご意見の数々を、存分に堪能してほしい。

男女比率



男性 76% 2,445票

女性 24% 781票



年代別比率



10代 約22% 715票



20代 約56% 1,900票



30代 16.5% 535票



40代 約2% 67票



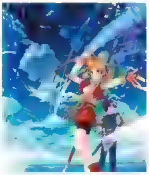
50代以上 約0.5% 9票

Q 初めてプレイした「軌跡シリーズ」は?

『FC』が圧倒的な差をつけてワンツーフィニッシュ! この2タイトルだけで、全体の約7割を占める結果に!!

1位 1,422票

PSP版『空の軌跡FC』



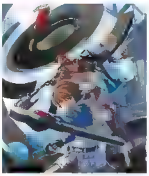
2位 851票

PC版『空の軌跡FC』



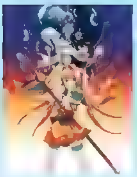
3位 321票

PSP版『零の軌跡』



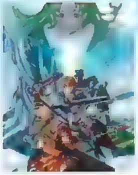
順位	タイトル	票数
4位	PS3/PS Vita版『英雄伝説 閃の軌跡』	235票
5位	PSP版『英雄伝説 空の軌跡SC』	87票
5位	『英雄伝説 零の軌跡 Evolution』	87票
7位	『英雄伝説 碧の軌跡』	53票
8位	『英雄伝説 空の軌跡FC:改 HD Edition』	45票
9位	PSP版『英雄伝説 空の軌跡 the 3rd』	41票
10位	『那由多の軌跡』	34票
11位	PC版『英雄伝説 零の軌跡』	16票
12位	PC版『英雄伝説 空の軌跡SC』	14票
13位	PC版『英雄伝説 空の軌跡 the 3rd』	10票
14位	PS3/PS Vita版『英雄伝説 閃の軌跡II』	5票
15位	『英雄伝説 空の軌跡 the 3rd:改 HD Edition』	2票
15位	『英雄伝説 碧の軌跡 Evolution』	2票
17位	『英雄伝説 空の軌跡 SC:改 HD Edition』	1票

2位の『碧』に倍以上の差をつけて、「SC」が1位を獲得！
3位には最新作『閃Ⅱ』が早くも姿を見せている!!



1位 空の軌跡 SC 1,147票

●エステルとヨシュアの物語が好きだから。[ペンギン　24歳　女性　他多数]　●「軌跡シリーズ」を好きになったキッカケの作品だからです! [ナガト　21歳　男性　他多数]　●『FC』のラストのその後がすごく気になって、待ちに待った作品だったから。[かおじー　29歳　男性　他多数]　●とにかく泣いた。そのストーリーに。[ちー　30歳　女性　他多数]　●『空の軌跡』は3作セットで好きすぎて辛い……!　迷いましたが、やはり終わり方が一番気持ちよかったのは『SC』かなと。特にヨシュアにとっては終わりで始まりとなるため印象深いです。[金のハーモニカ　39歳　女性]　●これぞ王道。[猫　30歳　男性]　●大げさかもしれないが、自分の人生の中で「感動」の二文字を初めて与えてくれた作品だから。[焼き鳥　21歳　男性]　●やっぱり原点。機械と自然が上手く織り交ざったフィールド。魅力的なキャラクターが繰り広げる感動的なシナリオ……。本当に面白い作品でした。[西九条　18歳　男性]　●本当はどれも選べないが、最初に一区切りついた思い出の作品なので。[ふじぴ　36歳　女性]　●気持ちいいくらいのハッピーエンドで、「頑張った甲斐があったね」と嬉し泣きできたから。[琥珀　31歳　女性]　●小2の時に兄と始めた「軌跡シリーズ」。あの時の私にとっては漢字が読めず小難しいことがわからなかったが、「彼らの成長が大きな事件の流れと感動的なフィナーレと共に終わった」ということはよく覚えています。幼かった私の心を鷲掴みにし、今ではファルコムファンの一員にしたのはこのシリーズです。[お姫様プレート　18歳　女性]　●シリーズを通して一番ストーリー、キャラクターの心の動き等に惹き込まれた作品だから。[たけへろ　26歳　男性]



2位 碧の軌跡 573票

●特務支援課の成長物語が心を打つものだったから。[だいご　30歳　男性　他多数]　●終盤の怒濤の展開の熱さと魅力的な敵キャラ。[ハヤテ　20歳　男性　他多数]　●『零』の続編ということで、作品同士の繋がりと伏線回収が絶妙だった。またBGMも秀逸なものが多く、やりこみ要素を全てコンプリートした初めての作品です。[ネオアサ　22歳　男性]　●どれも大好きな作品で悩んだが、一番好きと考えた時に初めに出てきた。帝国内の動きと連動している部分も多く、次回作への期待も高まる作品だった。[だっち　20歳　男性]　●続きが気になりすぎて、初めて徹夜してまでプレイしたから。[ひじき　27歳　女性]　●音楽、ストーリー共に最近のRPGでは逆に見られない、とても丁寧な作りに感銘を受けました。そして、特務支援課のメンバーとそれを取り巻く人物達のドラマは今でも深く心に残っています。最高のチームというのは、彼らの事を指すのでしょうね。[OB　35歳　男性]　●支援課が好きだからです。ストーリーのテンポも良くて、何度もプレイしてしまいました。やり込み要素も楽しかったし、クロスベルを支援課の車で走るのが好きです。[シャイニングポム08　17歳　女性]　●基本的にシリーズの2作目が好きです。答え合わせと物語の展開的に。[アルカンシエル従業員　31歳　男性]　●黒幕の意外性や、バラバラになったメンバーのその後の行動などが面白かった。ランディとミレイユ准尉の結婚式に呼んでほしい。[夜桜　18歳　男性]　●全編クライマックスで最高でした。[皮袋x　31歳　男性]　●ストーリーが盛り上がった。このクロスベルを守り続けたい。[ゆらん　20歳　女性]



3位 閃の軌跡Ⅱ 500票

●Ⅶ組やトールズの学生たちがそれぞれ迷いや弱さを見せながらも成長していくストーリーが好き。[単4電池　20歳　女性　他多数]　●トールズ士官学院のみんな（クロウを含めて）大好きだからです。[水瀬　28歳　女性　他多数]　●ラストに不覚にも泣いてしまったから。[ノシン　20歳　男性　他多数]　●自分がリィン達と同じ年齢で、とても感情移入ができたから。[りょう(口先　18歳　男性　他多数]　●前作からの引き続きの緊迫感が凄かった!　オープニング最高です! [しょうこ　30歳　女性]　●登場キャラ、設定、舞台的にも一番好みで、何より学園ものというのは凄く気に入りました。[黒良　21歳　女性]　●エンディングで言葉にしがたい感情に囚われしばらく寝込むほどのダメージを負いました（笑）。Ⅶ組のみんな大好きです! [ぴよこ　21歳　男性]　●難易度ハードにおけるボスの攻略が、過去作に比べて一番難しかったから。[いぐざーど　24歳　男性]　●辛い結末ではありましたが、「軌跡シリーズ」の話で一番大きな動きがあった話だったと思うので。[りょうや　26歳　女性]　●ラストに感動、驚愕しました。他のゲームでは味わえない面白さとオリジナリティがあって大好きです。でもそれと同じくらい悲しかったです……。[こたつがめ　16歳　女性]　●ストーリーの展開や敵の即死攻撃などで「マジかよ……」と思ったことがすごい多かった。いい意味で裏切られました。[ネイバー　28歳　男性]　●Ⅶ組の仲間達と同じ時間を共有できることが非常に楽しく感じたので。それと学院の仲間を集めるのも凄く好きでした。[星浜まとい　28歳　男性]

4位 326票 空の軌跡 FC

●すべてはここから始まった　。加えて、あの衝撃のラスト。やはり『FC』ありきです!! [常駐犯タカ　37歳　男性　他多数]　●私に「軌跡シリーズ」の素晴らしさを教えてくれた作品です。[シオン　33歳　女性]　●ラストの衝撃は忘れられない。このラストがあったからこそ「軌跡シリーズ」が続いてると思うと、『FC』が一番。[バデフ　22歳　男性]　●やっぱり初プレイ作品なので思い入れが強いのと、あの衝撃のラスト（か〜ら〜の〜、『SC』が発売されるまでの待機期間!）　忘れられません! [ほまれ　31歳　女性]　●思い出補正も入ってるだろうけど、田舎っぽさと昔っぽさと旅してる感が好き。[house　23歳　男性]

5位 246票 零の軌跡

●最初にプレイしたのが『零』だったので、一番思入れが深い作品です。その後レンやエステルとヨシュアの物語が気になり、『空の軌跡』をプレイしてシリーズを追ってます。[ゴメス　24歳　男性　他多数]　●層層深入的推理的感覺很喜歡 [Ginnody　19歳　女性]　●特務支援課の成長と、力を合わせて壁を乗り越えていく彼らの物語が一番印象に残っています。続編の『碧』より、支援課原点の『零』派です。[こがた　21歳　女性]　●1作で物語が完結しているから。[カラカル　29歳　男性]　●この作品をプレイしたから、全ての「軌跡シリーズ」を集めようと思ったぐらい、面白く楽しいゲームだった! [皐月　18歳　女性]

6位 220票 閃の軌跡

●学生たちが主人公という、斬新な設定だったので。学園祭や普段の日常風景が青春してる!!　という感じでした。[あやね／19歳　女性]　●どのシリーズも甲乙付け難いのですが、始めはバラバラだったⅦ組の皆が成長していく様を見届けられて良かったです。[睦月　27歳　女性]　●修学旅行みたいに次にどこに行くのか、何が起こるのか、楽しみで懐かしいRPGだと思ったから。[rossa／26歳　男性]　●戦闘が楽しく、Ⅶ組みんな好きなキャラクターだった。[奈落ち回避　27歳　男性]　●キャラクターに一番魅力を感じ、ラストの結末がショックであると共に次回作がこれまでないくらい楽しみになったからです。[アリス／24歳　女性]

7位 195票 空の軌跡 the 3rd

●レンちゃんをパーティに入れられるから。[うさもち　16歳　女性　他多数]　●今までの仲間が皆勢揃いでお祭り感があった。[れと　21歳　男性　他多数]　●一番好きな『空の軌跡』の集大成だから。[miso　18歳　女性]　●作品をクリアした後も、クロスベル編や帝国編をプレイした時にまた見直したくなる。[るみねす　22歳　男性]　●キャラクター達の後日談や過去、それが掘り下げられていてとても楽しかった!　音楽もいつもの事ながらよくて、PTメンバーを変えながら何周もしました。[アリス／25歳　女性]　●固有キャラが全て出演して、楽しめたので。また、他の軌跡シリーズでも作って欲しいですね(*^-^*) [マサト／27歳　男性]

8位 19票 那由多の軌跡

●どれも甲乙付けがたいですが、どれか挙げねばならぬなら長さの手ごろなこのゲームを挙げます。[しゃぼてん　21歳　男性]　● RPGではなく、ARPGだったので。個人的にはARPG大好きです。[くすき　20歳　女性]　●シリーズに繋がりはないが、単作品として安定して面白いストーリーだった。[しろふね　16歳　男性]　●爽快なアクションと燃える場面や感動できる場面など、しっかりツボを押さえたストーリー。さらには後日譚などのやり込み要素など、ファルコムゲーの良いとこ取りな作品だから。[nano　24歳　男性]　●ストーリーが大好きで、ラストシーンでは思わず泣いてしまいました。[シェルス　17歳　男性]

※　いただいたご意見は、掲載にあたりニュアンスを変えない程度に加筆・修正させていただきました。ご了承ください。

エステルが貫録の1位！ 2位には並み居る主人公キャラを押さえ、オリビエがその存在感を示した!!

1位 エステル・ブライト 868票



1番好き……414票
2番目に好き…266票
3番目に好き…188票

●太陽のような笑顔が好きです。［いくり　25歳　男性　他多数］ ●シリーズ最初の主人公で思い入れがどうしても強くなる。ヨシュアへの恋心に気付いていく過程も好き。［あいはら　29歳　男性　他多数］ ●エステルが主人公だったからこそ、こんなにも「空の軌跡」が好きになったんだと思います。それほど魅力的なキャラでした。［K&K　24歳　男性　他多数］ ●一番最初にプレイした「軌跡シリーズ」が「空の軌跡」なので、エステルには大変思い入れがあります。いつも太陽の様な笑顔で周囲を明るくし、裏がない真っ直ぐな言葉はキャラだけではなくプレイヤーにも元気を分けてくれて、本当に愛しい子です。［ゆずみかん　27歳　女性］ ●とにかく天使なので。神々しいまでの母性が眩しいです。［ちょい　25歳　女性］ ●人生のドン底に落ちていた時、彼女の諦めない心と笑顔と元気に救われた・・。彼女無しでは今の自分は無かったと断言できるので。［春満　23歳　女性］ ●同じ女性として共感しやすいです。「SC」ではヨシュアを連れ戻すために頑張っている姿に、プレイしながら応援したくなりました。「零」で2人いるのを見て和みました（笑）。［かおりぃん　26歳　女性］ ●俺 の 太 陽 だ か ら。［テツ　31歳　男性］ ●明るい性格と「あんですって－」が好き。［TSK　34歳　男性］ ●最初はあまり好きではありませんでしたが、ストーリーを進めるうちにどんどん感情移入できて成長も身近に感じられ、そして今では素敵な女の子。まだまだ成長していってほしい、一番大好きなキャラクターです。［みわ　30歳　女性］ ●エステルと同い年のときに始めたので、感情移入しやすかった。なにより、こんな友人がいたらいいなって思う!［ほえ?　20歳　男性］ ●元気で真っ直ぐでお転婆で・・、好きなところを言い出したらきりがないです。彼女を見ていると勇気をもらえ、自分も頑張ろうと思えます。「SC」では画面越しに彼女をずっと応援してました。本当はヨシュアとセットがいちばん好きですw［琥珀　18歳　女性］ ●始めたころは女性の主人公に違和感があったが、彼女のおかげでそれがなくなった。［すーしん　33歳　男性］ ●底抜けの明るさに一本釣りされちゃいました。さすが爆釣王（笑）。［あすのいま　29歳　男性］ ●人の良いところは認め、一緒に泣いたり笑ったりできる情緒豊かな姿に人間らしさを感じられて大好きです。［朔　21歳　女性］

2位 オリビエ・レンハイム 541票



1番好き……175票
2番目に好き…185票
3番目に好き…181票

●愛すべき馬鹿だけど真面目で決めた時の格好よさが最高!［ミナモ　28歳　女性］ ●最初は嫌いだったのに、気づけば「FC」の中盤から「3rd」のラスボスまでずっとスタメンでした（イベントで抜けられるとキツかった）。あの飄々とした感じに憧れます。［海猫　30歳　男性］ ●いつの間にか彼のギャグセンスの虜になっていました。登場の度に「出たな…!」と顔がにやけてしまいます。［杏仁豆腐　24歳　女性］ ●登場シーンから全てが別格です!［はに　35歳　女性］●どんな場面も「軽く」してしまうあの魅力がたまりません。キング・オブ・ムードメーカー！　またメインキャラとして登場して欲しいです。［チグマヤ　35歳　女性］ ●ふざけた性格に声優さんの演技力が相まって、最強の変態が出来上がっているから。皇族としての真面目な要素も新鮮でなかなか。［いぶお　16歳　男性］ ●おちゃらけた言動と深い洞察力、そして高いセルフプロデュース力に初登場時からやられた。どこでもアホな言動が出来てしまう度胸も、ふらっと武術大会に紛れ込む行動力も、なにからなにまで大好き。［晶良　27歳　女性］ ●殿下の方も好きだけど、やっぱりオリビエとしていた時が好き。常時奔放としてる内にもしっかりした面があり、こんな兄が欲しいなと思っていた。［コウ　17歳　男性］ ●自由人オリビエと憂国の俊英オリヴァルト皇子。シリーズを通して活躍し、奮闘する彼が大好きです。［第三の嵐　25歳　男性］ ●「軌跡シリーズ」の裏主人公といっても過言ではない!［リベールの新米遊撃士　19歳　男性］ ●たまに見え隠れする彼の考え方、美学がカッコいいからです。［オリビエさんの薔薇になりたい　24歳　女性］ ●どんなときでもマイペースなところが好き。あと締めるところはちゃんと締めるとこもいい。［トワ会長親衛隊 No.328　29歳　男性］ ●作品のほとんどに出ていますし、皆勤賞のブルブランとはライバル！　皇子なの？　英雄なの？　音楽家なの？　変態なの？　というところも（笑）。［ポム　35歳　女性］ ●あの胡散臭さとウザさが良い味を出して堪らない!［あさちょ～　18歳　男性］ ●シリーズを通して常にブレない姿勢は安心する。ミュラーとの掛け合いは鉄板。今後も続けてほしい。［せー　36歳　男性］ ●見た目も格好良くってキャラクター性も良くって、演じられた子安武人さんの大ファンなので。［ぴよこ　32歳　女性］

3位 リィン・シュバルツァー 507票



1番好き……198票
2番目に好き…181票
3番目に好き…128票

●すごくしっかりしたキャラだけど、年齢相応の弱さも持っているところが好きです。あと八葉一刀流が好きなので。［さぼてん　20歳　男性　他多数］ ●彼には幸せになってもらいたい。心からそう思います。過去作の主人公達とは違って、彼自身が色々重いものを背負っているので、本当に幸せになってほしい。［HRM　26歳　女性　他多数］ ●自分の立ち位置や持っている力に悩んで立ち向かう姿が好きです。望まない英雄になった彼がこれからどう進んでいくのか、続編が楽しみです。［ポポ　23歳　女性］ ●ちょっとシスコンだけど、リィンみたいな性格だったら許せちゃう!　鬼化とかカッコよすぎ!!［雪村　16歳　女性］ ●リィン君は不器用だ。他人のこと考えるばかりで、自分のことは分からない。優しい、すごく可愛い。「閃II」の結末後も気になります……。［anitazala　25歳　女性］ ●不器用な生き方が応援したくなります。彼のジト目の表情が大好きです。［ひいろ　29歳　女性］ ●天然で人タラシなところとか、複雑な立場の中でいかに前へ進んでいくのかといったドラマ性に惹かれました。「閃3」が出るとしたら、彼にグッドエンドを。［トリフェイン　26歳　男性］ ●イケメンすぎて困るぜ!　憧れる。こんな男になりたいw［黒のライザ　15歳　男性］ ●エステルやロイドもそうだけど、成長していく過程が好感を抱けたから。加えて純粋にカッコいいから。［キー坊　26歳　男性］ ●絶望などを感じながらも自らや仲間を奮い立たせるような言葉をいったりしてカッコイイし、常にみんなをまとめているところがいいと思うから。［リィン君大好き!!　18歳　女性］ ●皆を導く最高のリーダーだからです。過去を気にしても前には進めないという感情が沸きました。［リィアリ推　16歳　男性］ ●可愛いなぁと思う。いろいろと葛藤しながら頑張る姿は応援したくなるし、年頃の男の子らしい反応も微笑ましい。さまざまな人間関係のなかで、複雑な立ち位置にいるリィンがこれからどのように生きていくのか見守りたい。［さっちゃん　23歳　女性］ ●「詰め込みすぎな個性」。公式でネタにする程の厨二的な要素を、きちんと魅力的に描いているのは素晴らしいと思う。［H/B　35歳　男性］ ●RPGの主人公らしさというべき清廉さや、謙虚な所、思いやり、悩みなど人物像の全てが好き。［maki　40歳　女性］ ●大好きな主人公です!　かっこいいし、かわいいし、本当にいい子。［木野花 奈月　18歳　女性］

4位 ヨシュア・ブライト 475票

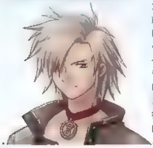
★1番好き……150票
★2番目に好き…214票
★3番目に好き…111票



●いつも冷静なのに、エステルが絡むと人が変わるくらい、エステル大好きなところが好きです。[みことs 29歳 女性 他多数] ●主人公とヒロインの両方をこなしてるのが美味しい。[dai 25歳 男性 他多数] ●女装が似合う。会話やイベントの至るところにエステル一筋だというのを感じる。戦闘面でも使い勝手の良いキャラで、あと女装が似合う。[くさたろ 28歳 男性] ●好きな女の子のためにその傍を去る姿が見ていて胸を引き裂かれる思いだったけれど、カッコよかった! 人間味のあるその性格がとても好きです![めりぃさん 21歳 男性] ●彼のいまも過去も、すべて好き。[ユキボ 23歳 女性] ●自分の過去や弱さに一度は挫けても、エステルや皆と共にそれを乗り越えた姿が印象に残ったから。[hits gene 25歳 男性]

5位 レーヴェ 448票

★1番好き……187票
★2番目に好き…154票
★3番目に好き…107票



●とにかくカッコいい! 難しいと思いますが、再登場してくれたらうれしいです。[えりゃあ 32歳 男性 他多数] ●メッチャ強いし信念もあって情もある。そんな最高の兄貴だと思った。[NowWithMe 18歳 男性] ●とにかく魅力の塊。圧倒的戦力で、何度打ちのめされたことか。[銀の戦車 24歳 男性] ●自分にも弟がいるけれども、憎まれ口を叩き合う仲です。彼みたいに優しく、時に厳しく弟に接せる兄貴に憧れます。[女子高に入ったロイド 21歳 男性] ●敵の中で最も魅力的なキャラ。卓越した剣技とクールな立ち居振る舞いがまさしく「剣帝」の名に相応しかった。今でも復活を信じている。[shiro 24歳 男性] ●「SC」の最後の結末が衝撃的だった。そのままヨシュアと一緒にいてほしかった。[M.I 24歳 男性]

6位 リーシャ・マオ 417票

★1番好き……173票
★2番目に好き…151票
★3番目に好き…93票



●おっぱい[りんごと 20歳 男性 他14名] ●裏と表の顔があってカッコいい。[ryo 21歳 男性 他多数] ●可愛い以外のなにものでもないw[ハッシー 22歳 男性 他多数] ●銀の衣装がセクシー(笑)。[ぼびー 26歳 男性 他多数] ●自分が本当にやりたい事を口に出して、それを実現したいと頑張る健気さ。とても応援したくなるキャラです。[伽那 25歳 女性] ●控えめな性格に似合わぬワガママボディと、好きなものの為に戦う時の覚悟の現れ方がカッコいいから。[ランドルフ 20歳 男性] ●一目惚れでした。[社長 21歳 男性] ●エロい可愛くて強い、理想の嫁さん。[('A') 23歳 男性] ●暗殺者の踊り子とか最高ですよね。[びんびん 17歳 男性] ●えっ、だってあのスタイルですよ?[タッチ 28歳 男性] ●ビジュアル、性格、設定。全てがストライク。[ウルヒ 24歳 男性]

6位 ロイド・バニングス 417票

★1番好き……146票
★2番目に好き…135票
★3番目に好き…136票



●どんなときでも諦めないところ。[シン 28歳 男性 他多数] ●ロイドのどんな困難にも立ち向かい、諦めず倒れても立ち上がる姿勢に勇気を与えて貰ったから。クロスベル独立戦の彼の活躍に期待しています。[まゆふぉん 45歳 女性] ●さまざまな壁を仲間と共に乗り越えていくというのが、王道の主人公って感じで良いですね。[リアン 22歳 男性] ● Coolest caps character I ever seen in game.[Arbalest 28歳 男性] ●カッコかわいいので。攻略王! 爆発しろ!! でも好きだ!![たま暇 19歳 女性] ●ロイドみたいな熱いタイプの友達が欲しいから。あの攻略王としてのセンスは少し羨ましい(笑)。[コテカナ大好きフラブ 22歳 男性] ●熱血漢で曲がったことが嫌いな、正に主人公な性格が良かった。[ユウ 26歳 男性]

8位 クロウ・アームブラスト 399票

★1番好き……178票
★2番目に好き…126票
★3番目に好き…96票



●過去と最期に泣いた。無駄死にだったのかと言われたけど、VII組に与えた影響から考えれば意味はあったと思いたい。[Q太郎 24歳 女性 他多数] ●最後のVII組の面々へ話しかけるシーンでグッときました。すごくいい先輩だなぁと……。[にぶくろ 22歳 男性] ●敵になっても仲間のことを助けたり、頼りになる兄貴分でかっこいい。[抹茶アイス 22歳 女性] ●立場が変わっても仲間のことを思っているところが好き。[ぴいな 17歳 女性] ●不器用だけど、本当に優しくて格好良くて最愛の人でした……。[にゃり 33歳 女性] ●VII組の一員です、永遠に。[まめ 24歳 女性] ●容姿も性格も生い立ちも言動も、なにもかもが好き。語られていない過去や、士官学院1年目の話がぜひ知りたい。[すー 37歳 女性]

9位 ティオ・プラトー 382票

★1番好き……163票
★2番目に好き…139票
★3番目に好き…90票



●可愛い! これに尽きる。可愛いは正義。[豊臣秀吉 20歳 男性 他多数] ●あのジト目がかわいい![リッくん 21歳 男性 他多数] ●壮絶な過去があるけれど、それにめげずに特務支援課の役に立とうとひたむきに頑張っているところが大好きです。[りゅポン 16歳 女性] ●凛とした雰囲気、サラッと言い放つ冷たい台詞、ジト顔、みっしぃの愛で具合、全てサイコーです♪[ティオすけ 31歳 男性] ●クールな無口系のキャラかと思いきや、色々と良い意味で予想を裏切ってくれた面白可愛いキャラだったので。[Met 31歳 男性] ●ロバーツ主任みたいに陰から見守りたくなる可愛さ。[ファンファーレ 22歳 男性] ●ティオが可愛いことに、好きなことに理由なんていらないんです。[せーや 20歳 男性]

10位 フィー・クラウゼル 354票

★1番好き……126票
★2番目に好き…113票
★3番目に好き…115票



●猫みたいなところがとても可愛いです! SPDと回避率が高く、戦闘になるとかっこよくなるのもよかったです![ゆー 19歳 男性 他多数] ●最初は無愛想で好きじゃなかったけど、最後には一番好きなキャラになってました。「家族」への想いが感動的でした。[マキト 38歳 男性] ●だるそうな感じと、たまにやる突発的な行動が見ていてとても可愛かったです。あと、レベルアップ時のピースがとても良い[PRIME 29歳 男性] ●愛してる。ただそれだけです。[ぼっち 23歳 男性] ●「家族」の在り方について考え、答えを出す心の強さがいいです。なにより可愛い。猫みたいで、ごろにゃんみたいで可愛すぎます。この子と友達になりたいと思いました。[maringo 26歳 女性] ●なんだか見ていて和む。[ギミック 18歳 男性]

Pickup!!

【11位 レン・ヘイワース 340票】●自分と同じぐらいの年齢であんなに頭が良くて技もすごくて可愛いなんて、ねたましい……とはじめは思いました。でもレンは頑張り屋さんです。どんなひどい運命でも立ち向かっていく、本当に心の強い子です。ねたみは憧れに変わりました。[白亜 12歳 女性] 【12位 [illegible] 296票】●主人公の兄貴ポジションで相棒。かっこよくて大好きです。[ミサ 25歳 女性] ●他にも暗い過去を持つキャラはいるけど、軍隊色の強い彼が好きです。一緒に酒が飲みたい。[アキラ・シュバルツァー 22歳 男性] 【13位 アリサ・ラインフォルト 247票】●長い金髪、ツンデレキャラクター好きだ[illegible]。[ASH 23歳 女性] ●可愛いのです! そう可愛すぎるのです!![ハル 22歳 男性] 【14位 クローゼ・リンツ 225票】●立場の葛藤、ヨシュアへの叶わぬ思い、全てがいい。[カズ 38歳 男性] ●「ジーク、お願い[illegible]」という声が、ほぼ10年も経った今も耳に響いています。[レイミ 26歳 女性] 【15位 トワ・ハーシェル 201票】●小さくて妹系で反則的に可愛い過ぎる!!!![主食はローブレ 36歳 男性] ●頑張り屋さんで料理失敗ボイスが可愛い。[夜のオーバーライズ 39歳 男性] 【16位 ティータ・ラッセル 184票】●一目惚れです。アガットは滅ぶべき。[suumajin 17歳 男性] ●毎日笑顔に癒されてます。[マルコメ 19歳 男性] 【16位(同票) ユーシス・アルバレア 184票】●ときにはツンデレで、ときには素直でとっても可愛くて、心も優しい。[風の音 17歳 女性]

Q 一番好きなシーンは？

『FC』と『SC』が4位まで独占！　続く『閃II』からは、涙なしには語れないあのシーンがランクイン!!

1位 『SC』 エステルとヨシュアの再会 343票




●ヨシュアの抱えた過去と闇に触れたエステルがそれを受け止める、間違いなく「軌跡シリーズ」屈指の名シーンだと思います。後にも先にもあれ程号泣したシーンはありません。[kemkem　20歳　男性]　●やっと再会できた2人、ヨシュアの涙……、本当に感動しました。「届くことができた」という言葉がすごく印象的でした。[いが　20歳　女性]　●ヨシュアの葛藤と、それを受け止めるエステルの想い。彼女の「互いに守り合って生きていこう」という台詞には、彼女の決意とこれまでの旅のすべてが詰まっている気がします。BGMとして流れる「星の在り処」の演出も相まって、涙なしには見れない再会でした。[ダイソン　22歳　男性]　●このシーンは初見で滅茶苦茶泣いた。その後ドラマCDを聴いて、さらに泣いた。[ユーセー　18歳　男性]　●ずば抜けてこのシーンです。「FC」の最後、エステルとヨシュアが別れてからの再会、このときの2人はとても輝いていました。このシーンは「空の軌跡」のベストシーンでしょ！[とある工学部生(笑)　20歳　男性]　●BGMとともに大泣きしました。演出もホントに良かったです…。終章ラストのキスシーンも好きだけど、やっぱり感動の再会ですね！[さらさしずる　28歳　男性]　●「軌跡シリーズ」2回目に泣いたシーン(1回目は「FC」ラスト)。ヨシュアの涙にもらい泣きしました。[お華　18歳　女性]　●「FC」での衝撃的なラストから、ずっと探してたヨシュアがエステルと会っていつもの表情に戻ったところは、すごくホッとしてこちらも嬉しくなった。[ミュウ　29歳　女性]　●ヨシュアが涙を流すシーンで感動してしまった。エステルが紡ぐ言葉もとても良くて、今でもシーンを思い出すだけで涙が出てくる。[電源　37歳　男性]　●ヨシュアの過去を聞き、彼の痛みを知った上で受け入れたエステル。そんな彼女の言葉によって、姉の死後初めて心からの涙を流すことができたヨシュア。2人がこれまで育んできた想いの軌跡が一つになった瞬間で、今でも涙なしに見ることはできません。[琉風　30歳　女性]　●互いに想っているのにそのせいで「FC」の最後で離ればなれになって、それでも諦めずに一途にヨシュアを追いかけ続けたエステルが、想いも強さもヨシュアに追いつき捕まえたシーン。人を想うのならば、こうありたいな、と思うシーンです。[ポケマニ(1175)　29歳　男性]　●「FC」で別れが衝撃的だったので、このシーンを見て「2人とも良かったね」と思いました。[KAZ　29歳　女性]　●遊撃士になってからずっと2人一緒だったけど、「FC」のラストで別れ、そこから成長していったエステルの言葉のすべてが素晴らしいものでした。本当に感動しました。[kiel　19歳　男性]

2位 『FC』 エステルとヨシュアの別れ 181票



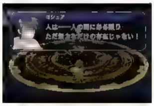
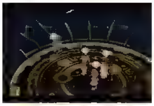

●続きが気になり、「SC」が待ち遠しかった。眠れない夜が続きました。[ひかる　23歳　男性]　●「軌跡シリーズ」にここまで没頭する原因となったイベント。あの衝撃、BGMの「星の在り処」、EDの映像は忘れられない。[白熊先生　30歳　男性]　●衝撃的すぎました。「閃」の最後も「ここで終わりか」と思いましたが、これに慣れてしまったのか、「軌跡シリーズだからなぁ」と納得してしまいました(笑)。[Dra　39歳　男性]　●感動した、泣けます…。「閃II」までにたくさんのイベントがあったけど、これを超える衝撃と感動を受けたことはないです。[アド　33歳　男性]　●やはり、一番最初の切ないこの別れと告白のシーンがとても心に残っています！　何度プレイしても、この場面では毎回涙がこぼれます。[還野亜依　19歳　女性]　●すごく悲しいシーンなんですが、やはりこれが一番好きです。[あお　27歳　女性]　●当時タイトルに「FC」の文字も続編情報すらなく、ラストシーンの直後スタッフロールが流れてポカーンとした。[ロール　34歳　男性]　●あんな終わらせ方ひどいよ。続編買うしかないじゃないか。[モーリス　19歳　男性]　●「FC」のラストであるものの、物語の始まりはここだと感じる。[わごみ　23歳　男性]　●ハッピーエンドを迎えると思っていた矢先の別れ。一番衝撃を受けました。とくに、ヨシュアがエステルに向けた言葉が切なく、胸に刺さりました。[りんご　21歳　女性]

3位 『SC』 リベル=アークから脱出する一連の流れ 174票




●壮大なボス戦を終えたあとの衝撃の展開でした。エンディング後にタイトルに戻ったときの音楽が忘れられません。[クロ　チェ　29歳　男性]　●プレイしたのは数年前だが、今でも鮮明に覚えているほど好きなシーンなので。[招く猫　24歳　男性]　●まさかの展開に驚くのと、やっと困難を乗り越えて想いが通じ合ったばかりなのにと悲しすぎて……。そしてレグナートが来て助かってまた泣くっていう、涙のラッシュだったからです。[もか　20歳　女性]　●最後の最後に2人がキスをして、お互い抱き合って落ちるシーンは泣きそうになりました。ここで2人は終わってしまうのか?!　っと焦ったときにお父さんが助けてくれるので、その感動で本当に泣きました。お父さんナイスです！　今までたくさんの「軌跡シリーズ」をプレイしましたが、あれを超えるシーンは私のなかではありませんでした。[澪　21歳　女性]　●正直どのシーンもよくて甲乙つけがたいですが、泣くシーンよりもほっこりするシーンがいいと思って選びました。ヨシュアの表情がものすごく可愛くて、エステルと永久の愛を誓うシーンは感動します。[じんぱち　19歳　女性]　●「FC」のキスシーンは切なくて悲しくて、そのままEDへ。「SC」のキスシーンも「悪夢再び!?」と思いましたが、安堵と幸せな気持ちにさせてもらいました。あの感動を、記憶を消してもう一度体験したいくらい好きです(笑)。[おりおん　33歳　男性]

4位 『SC』 ヨシュアvs.レーヴェ 168票

●2人が想いをぶつけあい、そしてヨシュアの剣が届く。未だにこれを超える名シーンには、どんなゲームをやっても出会えていないです。[ナオリーブ　25歳　男性]　●手の内をわかりあっている2人の斬り合いはかっこよかったです。相手を斬るのではなく、剣だけを弾くのはさすがヨシュア！　と思いました。[レオ　19歳　女性]　●デフォルメキャラを、あそこまで動かしての戦いは何度みてもワクワクするし、熱い展開だった。[名作RPGをまたやりたいなぁ　29歳　男性]　●とうとう闘うのかとヨシュアの決意に震えました。あんなちっちゃなドットキャラなのに動きが速くて細かくて火花も散ってて凄かったのを今でもよく覚えています。[Mky　30歳　女性]　●ヨシュアの「人は……人の間にある限り、ただ無力なだけの存在じゃない。」というセリフに「FC」からそこに至るまでの、ストーリーの全てが詰まっている気がする。[れおん　19歳　男性]　●レーヴェがかっこ良かった。ヨシュアの普段見れないような甘え方もよかった。[もっきー　18歳　男性]　●BGMから鳥肌。レーヴェが感情をむき出しにするシーン、ヨシュアの成長、全てが涙無しに見れない。[ジーヴェ　18歳　男性]　●レーヴェやヨシュアの気持ちが伝わってきたから。最後に和解するシーンも最高だね。[霧の町の戦士　20歳　男性]　●不動のベストシーン。当時ものすごく興奮したのを覚えている。OVAでも楽しませてもらった。[レネウス　21歳　男性]

5位 『閃II』 リィンとクロウの最終決戦からの一連の流れ 132票




●今まで敵対してきた2人が、即興にもかかわらず息の合った共闘を見せるところがとても好きです。[水海真鈴　23歳　女性]　●「アイツの人生が、全部無駄だったっていうのかよ!?」。胸に響くほど切ないセリフです。ファルコムさんがここまで暗い話を書くとは想像もしなかったので、不意打ちでした。[yumiringa　28歳　女性]　●正直このシーンは辛くて、涙した記憶しかないけど、リィンがクロウの事をどれだけ仲間として大切に思っていたのかが分かる素晴らしい場面だと思います。[烏十字　29歳　男性]　●クロウの魅力が詰め込まれたシーンだったと思います。ライバルとして戦い、兄のように叱咤し、戦友として並び立ち、仲間として「閃」の最後に嘘なのかと問われた本当の気持ちに応えることができて…。死ぬところを「好き」とは言えないですが、大切な印象深いシーンです。「立ち止まんな　前を向いて、お前にできることをやれ！」ってセリフは何度思い返しても胸が熱く、痛くなります。語りだしたらキリがない[琴村時和　32歳　女性]　●級友たちに声をかけ、満足そうに逝った場面が泣けた。[＜剣閃＞　23歳　男性]　●ある程度は予想していたけど号泣しました。クロウの最後の「きっと・・・」の後の言葉がとても気になります。[Cunha-siki　17歳　男性]　●泣きました。気がついたら涙を流しながらプレイしてました。「ただ、ひたすらに前へ」のセリフは、胸にくるものがありました。[めい　22歳　男性]

[illegible] 閃II パンタグリュエルからの脱出 [illegible]



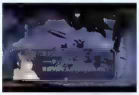

●強敵達を圧倒的な力でねじ伏せ、突破していくシーンがとても素晴らしかった。[ヤカン　20歳　男性] ●リィンのトラウマ克服に立ち塞がる強敵達。クロウとの対決に、窮地に駆けつける仲間たち、熱い要素がこれでもか、と詰め込まれているから。[クワガタ　22歳　男性] ●鬼の力を得て中伝を名乗るリィンの格好よさと、アルフィンとのニヤニヤなやり取りが相まって最高。[ロイドとリィンは爆発すべき　28歳　男性] ●何度も見てしまうくらい、とにかく好きなシーン! アルフィン殿下になりたい……!![凛奈　26歳　女性] ●エリゼの真似をしてリィンに発破をかけるアルフィン殿下や 鬼の力を使いこなして強敵の中を突破。皇女殿下とのロマンスに執行者やクロウたちとの会話。全てが素晴らしかったです。[ドライゼン　25歳　男性] ●とにかくカッコいい。あのシーンでは「人には言えない衣装」も違和感が無くなりました。[サキ　18歳　女性] ●リィンが強い敵キャラに囲まれて、絶対絶命のピンチにⅦ組メンバ　と協力者が駆けつけてくれたシ　ンは壮観でかっこよかったです。大好きなシーンです。[パンパン　22歳　男性]

7位 『碧』 ロイドとガルシアの脱獄 98票



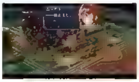

●エステルとヨシュアの和解……、と書きたいところですが、ここも非常に見応えのあるイベントだと思います。かつての敵と手を組み、一つの目的を遂げる展開は大好きです。あわよくば某元秘書さんも仲間になると、もっと熱かった。最後にガルシアが「ここは任せてお前は脱獄しろ」のシーンは、お決まりながらとても良かったと思います。[三浦サイラス　32歳　男性] ●敵だったガルシアまで攻略・…、もとい心を動かして味方に引き入れて立ち上がったから。[akito　20歳　男性] ●自信喪失していたロイドに向けて言ったガルシアの言葉にグッときました。[futaba　19歳　女性] ●「零」からガルシアは魅力的だったが、そのキャラが主人公を立ち直らせる展開が熱い。[ちゃべ　23歳　男性] ●絶望的な状況で、心が折れそうなところにあったのはかつての宿敵。そして再起を誓い、その宿敵と手を組んでの脱出劇。これで燃えないわけがない。[kouyou　22歳　男性] ●「軌跡シリーズ」のなかでも屈指の熱いシーンだと思います。ガルシアさんのSクラフトのカットインもよかった。[たんたんたぬき　24歳　男性]

[illegible] SC レーヴェの最期 72票

●今まで最強の敵として立ちふさがっていたレーヴェが、ヨシュア達のために命をかけて手助けしてくれたのは本当に胸熱だった。[サクラもち　19歳　男性] ●カリンが何故息を引き取る間際に安らかな顔だったのかが理解出来なかったレーヴェが、エステルや成長したヨシュアをとおし、最後の最後でやっと理解できたというのがぐっときて、今でも印象深いです。[鶴崎ひろ　20歳　女性] ●エステルにヨシュアを託すシーンは感動しました。[豚ピー　26歳　男性] ●最後の最後までレーヴェがかっこよすぎて、鳥肌が止まりませんでした。[じぇねし　22歳　男性] ●あのシーンはボロ泣きしました。せっかく味方になって助けてくれたのに……。教授許すまじ。[笑う猫　19歳　男性] ●剣帝の誇りと意地が見えた。登場がよすぎた。[南半球　21歳　男性] ●好きというよりは、思い入れのあるシーン。表向きは敵対しながらも、やっぱり弟を思いやる兄なんだなと。[朱丘　34歳　男性] ●仲間になるのかな?　とか考えてただけに悲しかった。[もんべち　23歳　男性] ●ヨシュアに対するレーヴェの思い入れを語るあのシーンは心に響きました。[なえぎ。　19歳　男性]

9位 零 レンとの和解 66票

●執行者ながらも幼い女の子が、家族という温かさを知ったところに涙が出るほど感動しました。[ノワさん　22歳　男性] ●「捕まえた」の言葉で、これでやっとレンが幸せになれるのかな、と思ったので。「碧」の後もいろいろあるとは思いますが、レンが本当の意味で家族と向き合う為にもハロルド達と会ってくれることを願います。[絢　27歳　女性] ●ずっと辛い目に遭い続けてきたレンがようやく幸せになれるんだ、と感無量でした。 背中を押してくれるパテル・マテルもかっこ良かったです。[もろろん　24歳　女性] ●「SC」からのレンの葛藤、エステルたちの悲願がついに結実を迎えた瞬間であり、涙がとめどなく溢れるほど感動した。また、きっとレンのこれまでの強い思いや語りかけが、パテル＝マテルに意思を与えたのだと思った。[オーバル魔ペットじょや　41歳　男性] ●めっちゃ泣いた。この年齢になって、ゲームでこんな号泣していいのかというぐらい泣いた。泣いてるのに「よかった～」と言いながら笑みも出た。[deme　28歳　女性] ●慌てるレンがとても可愛いし、それまでの経緯と相まって最高に感動した。[パテマテ　37歳　男性]

10位 碧 パテル＝マテルの最期 55票




●初登場からパテル＝マテルはただの機械だと思っていたが、神機での戦闘でのレンを守る行動や、最後に3人を守るための自爆は、もうただの機械ではなくレンの大切な「家族」だなと泣きそうになりました。[カイ　20歳　男性] ●好きというより泣いたシーンです。[クレア大尉の婿になりたい　23歳　男性] ●いなくなるとは思ってなかったので、本当に驚いたし、悲しかったから。[らっくる　32歳　女性] ●劣勢になり、レンのピンチに神機を道連れに自爆。命令していない行動をとり、最後の別れの言葉を言うという機械を超えた何かをもっているあの姿が一番印象に残っている。[KIRIRU　32歳　男性] ●気付いたら泣いていました。[uc　22歳　男性] ●自分が壊れてしまっても、「家族」であるレンを守ろうとするパテル＝マテルの「人間性」にとても感動した。[リィアリ応援隊隊員　16歳　男性] ●こういう「機械に心が宿った」的な展開はいろいろ考えさせられます。今後、ヴァリマールがどういう行動をとるのか気になっています。[デンドロビウム　21歳　男性] ●レンのことを想う「心」に涙が止まらない。[風邪の剣聖　22歳　男性]

Pickup!!

【11位　3rd「ラストのそれぞれの帰還」　54票】●レンが「エステルもヨシュアも二人とも大嫌い！」と叫ぶシーン。直後の「でも同じくらい大好き」を含めて本当に最高です　レン大好き。[ろやま　21歳　女性] ●1つの旅が終わり、別れは辛いものですが、それと同時に各キャラがそれぞれの道を歩んでいくという未来への希望を表した良いシーンだと思います。[たこ　27歳　男性] 【[illegible]】●皆が耐えていた涙を流していて、とても強く印象に残っています。結成から1年も経たずに、こんなに大切な仲間になったんだなと改めて強く思えました。[花松　18歳　女性] ●今まで弱音も涙も見せずに頑張ってきた若者達が、最後の最後に今まで共に歩んできた仲間との別れを悲しみ、涙を流すというこのシーンは、好きなキャラ達ということもあってかなり泣けました。それに、その後にうっすら泣いているあの人も反則（泣）。[スス　19歳　男性] 【13位　[illegible]】●とにかくセルゲイ課長のセリフも含めて感動したかったです。こんな上司がいたら最高です　熱くなりました。[KG　28歳　男性] ●若者たちに希望を託すために、痛みをこらえながらも全力を尽くす姿は何度見ても涙が溢れます。いつもは放任主義の姿勢で若者の自主性を重んじて、でもいざという時は頼りになる姿は、上に立つ者の鑑だなぁと感じました。とくにこのシーンはBGMとも相まって、すごく盛り上がった場面だと思います。[まっこ作　31歳　女性] 【[illegible]】●手を振りほどいて逆に胸ぐらを掴み返して「ふざけるな…・仲間を危険に晒せないからここまで来たんだろうが」の熱いやり取りと、BGMの「miss you」が最高だった。[asyminor　26歳　男性] ●プレイして思っていたことを、ロイドがランディに話してくれたから。またロイドだけではなく、ほかのメンバーもちゃんと会話の中に入っていて、支援課として絆を感じさせてくれる素晴らしい場面だった。[sakirou　26歳　女性] 【[illegible]】●デュナン公爵が男を上げたのと相まって、「首取った絵柄ですか」は素直にかっこよかった。[6畳　23歳　男性] ●フィリップたちもですが、それまでストーリーやクエストで登場していた手練の脇役が、主人公たちの及ばない部分で活躍するシーンは「軌跡シリーズ」のよさですね。[De　27歳　男性] 【[illegible] アルゼイド子爵vsマクバーン　41票】●執行者屈指のマクバーンの真の実力を目の当たりにしながら子爵が立ちはだかり、Ⅶ組を奥へ行かせるあの姿は素晴らしかったです。人外なマクバーン相手に善戦してるのもすごかったですね。[みずなし　24歳　男性] ●結社No.1の実力に恐れ入った。そしてやはり「軌跡」のオヤジーズは強い。[つえんカ　25歳　男性] 【[illegible]】●「FC」～「閃II」のなかで一番アツい展開だと感じたからです！　直前の絆イベントとエレベーター内のやり取り、そしてBGMとして流れる「Inevitable Struggle」！　そこからの連戦！　連戦ッ！　連戦ッッ　これほどまでに闘争をむき出しにするほどテンションが上がった展開はありません！[クマ基地　26歳　男性]

Q 一番印象に残ったボス戦は?

「印象」ではなく「トラウマとなった」という意見が多く、≪剣帝≫がもっとも票を集める結果に!

1位 『SC』 レーヴェ戦 564票







●BGMが素晴らしいし、分け身に苦戦させられたのが凄く印象的。［セル　22歳　男性　他多数］ ●開幕Sクラは勘弁してください……。［さかな　23歳　女性　他多数］ ●これ以外に考えられない。最もナイトメアで苦戦したボス。やられても爽快感を味わうくらいの強さでした。［ぞえ　17歳　男性］ ●印象に残ってるボス戦となるとホントいろいろなんですが、原点というとここになります。［紅葉月星　29歳　男性］ ●剣帝は別格。［miri　34歳　男性］ ●文句なしでこれです!!!　印象というかトラウマですねw　何回やり直したか……。BGMの「銀の意思」も神曲です!!![狐都　21歳　男性］ ●強化パッチが当たる前と当てた後の差が凄すぎて(笑)[空　28歳　男性］ ●「碧」のアリアンロード、「閃II」のマクバーンも何度かリプレイした相手ですが、この方ほど戦っていて楽しかったキャラはいませんでした。［軌跡プレイヤー　26歳　男性］ ●数多くの強敵ボスは対策を練れば簡単に倒せるが、ナイトメアのレーヴェは対策をしても負けることがあるから。［ヨシュエス　22歳　男性］ ●強すぎた。ナイトメアに関しては、いろいろ引き継いでも絶望できる強さ。［ジンさんを忘れないで　21歳　男性］ ●とても強くてどうしたら勝てるかいろいろ考えて何度もやり直しました。結果、クッキーを大量に投げつけることになりました。［犬より猫派　21歳　男性］ ●レーヴェとヨシュアの想いがぶつかり合う胸が熱くなるような戦いのなかで、普段は冷静沈着で窺い知れないレーヴェの心が垣間見える大切な戦いだったため。［師走絹　19歳　女性］ ●あれは強すぎました。プレイ時は「どうやって勝つんだよ!?」と唸ってました……。［ニッケル　19歳　男性］ ●これは外せません。過去をどのように捉え乗り越えるか、その違いがレーヴェとヨシュアであり、その結果の戦いであると思うと倒さなきゃいけないのに倒したくなくなりました。［なち　22歳　女性］

2位 『碧』 アリアンロード戦 531票







●あまりに強すぎて、これは絶対負けるイベントだと思いました。［チェスター　32歳　女性　他多数］ ●「さあ、耐えてみなさい!」→ムリですスイマセン。圧倒的な強さが印象的でした。[鉄騎隊専属洗濯係　23歳　男性　他多数］ ●負けてもストーリーが進行するけど、苦労して撃破した思い出の一戦だから。前半でも十分強いのに、兜が割れてHPが全快した時の絶望感は尋常ではなかった。［たかやま　26歳　男性］ ●初見では一瞬でやられた後に、必死にパーティの構成を考えて再び挑む苦労を強いられ、それが楽しかったから。［殲滅天使　17歳　男性］ ●戦略を1番考えたボスです。今でもいろんな縛りを作ったり、戦略を考えて試してみたりします。［えいみ　26歳　女性］ ●「軌跡シリーズ」で一番長く戦った思い出のバトルです……。あの一戦のおかげで、どんなバトルも心に余裕を持って戦えます。［ライカ　25歳　女性］ ●ナイトメアのアリアンロード戦は制作スタッフの狂気を感じました。仮面を割るまでに数時間。仮面を割ったらドーンとパワーアップして物理攻撃が全然効かない。それからアーツ主体攻撃でさらに数時間。粘りに粘って勝ったことが良い思い出。［名無し　19歳　男性］ ●さすが≪鋼の聖女≫、めちゃくちゃ強い。凛々しいと強い女性、デュバリィの気持ちがわかる![奈津歌　26歳　女性］ ●初見時のワクワク感。「壁として立ち塞がる」という前口上も、テーマとマッチしていていいですね。[bay　33歳　男性］ ●レーヴェと迷ったけど、かなり必死になって倒した思い出補正が強かったから。［六　23歳　女性］ ●これに関しては理由を説明するなんて野暮。［ショウ　23歳　男性］ ●最強と言うものを肌で感じました。また、彼女自身は結社に身をおきながらも自分を見失わず、高潔な人で好感が持てるのもポイントです。［しの　32歳　女性］ ●ひたすらに考えた。回避ばっかしてすいません、グランドクロスを完全防御してごめんなさい。［ヒルヒコ　22歳　男性］

3位 『3rd』 カシウス・ブライト戦 185票







●お父さん強すぎる。するいよ……。［カラ　27歳　女性　他多数］ ●作中で最強クラスの剣聖との初対決。そして戦闘前の「俺に勝ってみせろ。――以上だ」のセリフに痺れた　鳳凰烈波強すぎ!(笑)。［わとそねす　21歳　男性　他多数］ ●生きる「英雄伝説」をこの手で倒さねばならぬ時が来てしまったのか・・・、と衝撃でした。「FC」でラスボスをあっさり沈める彼に勝つには勝てましたが、その後余裕そうに立つ姿に「試合に勝って勝負に負けた」というのをひしひしと感じました。［マリ　36歳　女性］ ●麒麟と遅延とSクラと。[chiika　20歳　女性］ ●こっちに行動順が回ってくる前に全滅したことがあるから。[Ubuki　21歳　男性］ ●「FC」の頃から語られてきた実力に、改めて戦慄したためw［ノィオ　28歳　男性］ ●満を持してやはり来たか!　という一戦。最強のおじさんに脱帽。［アントワーヌの生まれ変わり　29歳　男性］ ●親父フェニックスやめてください。死んでしまいます。［シミーユ　20歳　男性］ ●「軌跡」最強のカシウスとの戦闘。一番印象に残っていることは言うまでもありません。カシウスの武器が剣であったなら、万に一つの勝ち目もなかったはず。[KYLE　17歳　男性］ ●たった1人を相手に何度も全滅させられたことが、今でも鮮明に頭に残っています(泣)。［反町大佐　15歳　男性］ ●それまでネームバリューばかり先行していて、「実際にはどの程度なのかな?」と思っていた親父様の圧倒的な強さを体感したので。[nananote　27歳　男性］ ●今まで活躍しつつも、戦う姿を見ることができなかった最強の父さんとの戦いで、テンション上がりました。驚異的な強さで満足。［わかもし　17歳　男性］ ●「軌跡シリーズ」中、どの敵よりも苦戦しました。味方パーティを蹂躙されるあの絶望は今でも忘れられません。その代り、何度もやり直して倒した時の達成感はものすごかったです。［風の剣帝　19歳　男性］

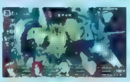
4位 『閃』クロウ戦（騎神戦）

●まさか「軌跡シリーズ」でロボットバトル（？）をするとは思ってなかった。［ゆっきー419　29歳　男性　他多数］　●とにかく戦いたくなかったです……。［きのこ　26歳　女性　他多数］　●いきなり戦闘が変わって困ったでござる。［キスショット　27歳　男性］　●購入するきっかけとなったキャラがまさかラスボスになるとは思わず、衝撃的だったから。［悠也　19歳　男性］　●騎神戦が新鮮だったのと、クロウのセリフとBGMが合っていてプレイしている時のリィンとの一体感が半端ない。あとシリーズを通して一番リトライしたから。［なごみ屋　26歳　男性］　●『閃』の最終決戦、今まで共に学んできたクロウと戦うこととなり、涙が止まりませんでした。［みん太　20歳　女性］




5位 『碧』≪碧のデミウルゴス≫戦

●難しくて何度もやっていたもので。なんといっても時空大崩壊の悪夢が……。［モブ　20歳／女性　他多数］　●とにかくなかなか勝てなかった。どういうプレイをしたのか記憶は残っていないが、3時間以上かかった。［そらみん　36歳　女性］　●キーアが暴走してあんなんになってちょっとショックだったし、苦戦したから。［NekoP　18歳　男性］　●倒しても倒しても復活……。何回ムダに倒したかわかりません（笑）。［あかり　23歳　女性］　●「まさかあの子がラスボス」な気がしました。マリアベルと戦った後のシーン、さすがに複雑な感じでした。戦いそのものはキツイですが、まさにラスボスらしかったと思います。それにあのBGM！　jdkバンドの皆さんはやっぱすごいですね。［redsilversnake　25歳　男性］




6位 『FC』ロランス少尉戦　137票

●負けイベとはいえ、シルバーソーンやSクラフトはトラウマでした（笑）。［コロクマ　21歳　男性　他多数］　●この3人でどうやって勝てっていうんだ……、と絶望した覚えがあります。BGMの「銀の意思」が印象的でした。［ごっちー　23歳　女性　他多数］　●それまでの敵とは比較にならない圧倒的な強さに痺れました。頑張って倒したら戦闘後の台詞が負けた時とは違っていて、「おおっ!」と驚いたのもこれが最初です。［tetupun530　20歳　男性］　●RPGってこんなに難しかったのか、と。［リカイ　25歳　男性］　●ほんと強い、まじやめて、ほんとやめてください、行動速すぎます。［カズマ　29歳　男性］　●仮面を外したときの衝撃が凄かったです。［むーさん　22歳　男性］




7位 『閃Ⅱ』エンド・オブ・ヴァーミリオン戦　116票

●クロウとの協力技に感動した。その後は辛かった。［むー／21歳／女性　他多数］　●つるんだりぶつかったりしたリィンとクロウが、ただこの時、力を合わせて戦うためにいろいろあったんだな……、と思うと胸が震えて、涙が止まらず画面が見えないなかで戦いました。涙で前が見えないボス戦は初めてでしたので、印象深いです。［安藤　次冷却水　25歳　女性］　●クロウを含む、Ⅶ組全員で戦うところが印象に残りました。［見っ支異　20歳　男性］　●文字通りⅦ組全員での戦いだったこと。そして、ほんのわずかとはいえ、クロウと肩を並べて戦うことが出来たから。［レクス　26歳　男性］　●ようやく取り戻したクロウとの最期の共闘。流れている曲も素晴らしい。［けいかわ　37歳　男性］



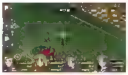

8位 『SC』アンヘル・ワイスマン戦　69票

●レ　ヴェが命懸けで開いてくれた道、自然に力が入り絶対勝とうという気持ちになりました。［ライジングエア　22歳　男性］　●これほどまでに憎たらしいボスはいません。「全部、あんたのせいじゃないかああ!」というエステルのセリフ、ごもっともです。ほかの身喰らう蛇の人たちは少しは節度がある感じがするのに、何でこの人だけ極悪非道みたいな感じなんでしょうか。［なるみ　28歳　女性］　●戰鬥時會把我方角色永久消失［呆呆　33歳　男性］　●ようやく全ての元凶にとどめを刺せたので。［オサム　29歳　男性］　●ミノムシみたいになって気持ち悪かったので倒さねばならないという使命感が湧いた思い出があり、印象深いから。［カシウスの隠し子　18歳　男性］



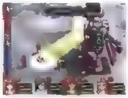

9位 『3rd』カシウス&レーヴェ戦　67票

●最強が2人で出てくるのは反則だよ!［シャイニングボムっと　22歳　女性　他多数］　●まさかこの2人が組むとは思わなかったのでΣ(-∀-;)［たわし頭　24歳　男性］　●難易度ナイトメア、前座の3組を倒した後でのこのコンビから勝利をもぎ取ったときの達成感は今でも覚えてるくらい印象深いです。自分に考え付く限りの全力をもって挑み、それでも紙一重で掴んだ勝利でした。運が悪ければそのまま全滅してたので、まさに空の女神が私に微笑んでくれたのでしょう。勝利をもたらしてくれた女神と、熱い激闘を贈ってくれたファルコム様に感謝を。［陽だまりにて和む猫　22歳　男性］　●結局勝てなくてそのままにしてしまったでござる。2人同時は恐すぎる。［すみるな　24歳　女性］

10位 『SC』レン&パテル=マテル戦　56票

●開幕即死。［リョウ・サカザカナイ　27歳　男性　他多数］　●開幕Sクラ即死石化と酷い目に遭いました・　。状態異常対策のアクセサリを人数分用意するために、初めてダンジョンを逆走する羽目になったので思い出深いです。でもレンちゃん好きなので許せます。［ソライロ　29歳　女性］　●こんなに声が可愛いのに倒せないよ、叩けないよ、と本気で思い、戦いにわざと負け、それから一時期ゲームを封印した。［ハヘン　37歳　男性］　●とにかく強かった　。ただ、レンはいい子なのでトドメはためらいも感じました。でもちゃんと生きてて良かったw［ぽぽやぽー　40歳　男性］　●必死でレンちゃん倒しても、パテル=マテルがきつかった…　。［羽山爛　29歳　男性］

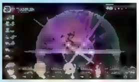
Pickup!!

［[illegible]］●大きさや見た目、凄く苦労して倒したのと最後に親父が軽くふっ飛ばすところ［はくん　32歳　男性］　●かなり苦労して倒して、何度もリトライした。セ[illegible]ウタ[illegible]手を出しかけた時もあった　戦器から見つめ直したりもした　やっと倒したと思ったら「第二形態あんのかよぉ」は印象的［テラ[illegible]　30歳　女性］　［[illegible]］●リィンとクロウの熱い想いを互いにぶつけ合う戦いで　戦闘中ずっとテンションが上がりっぱなしでしたw［KUMA　17歳　男性］　●[illegible]番記憶［新しいというのもありますが、戦闘後のクロチルタとの会話が印象強いです　利用する・されるだけの関係ではないということを感じられて、凄くホッとしました[illegible]］［ひま　21歳　女性］　［[illegible]］●強い　確信、全然倒せなくて、ヒーヒー言いながら戦ってました[illegible]牧雨　18歳　女性］　●アリアンロードよりは倒せそうだなーと思ったけど、変身した後は「あ、無理だわ」って思った。［アクト　19歳　男性］　［[illegible]］●犯人お前かよ！　しかも酷いことしまくりじゃないですか[illegible]って思って裏切られたせいか、なんだかすごく印象に残ってます。［白玉　23歳　女性］　●ヨアヒムの正体が判り、ショックを受けながらも戦った　ヨアヒム好きだったので［[illegible]しお　33歳　女性］　［[illegible]］●いつもと違う明るい曲調のボス戦が新鮮[illegible]終わりの前という寂しくもありながら前向きになれそうな戦いでした。［伊香　15歳　女性］　●今までのラスボスと違って、これで終わりかと思うと倒してしまうのが辛かった。［わたしよ　24歳　男性］　［[illegible]］●支援課とアリオスが本気で戦う覚悟が画面越しに伝わってきた「[illegible]の[illegible]アリオス・マクレイン[illegible]身上の都合により義に背き道を外れ勝手を貫かせてもらう　来るがいい特務支援課!」かっこよすぎて覚えてしまった。［有り金軌跡に捧げます　19歳　男性］

Q 一番好きなクラフトは?

八葉一刀流の絶技をはじめとする達人たちの技を押さえ、ランディの奥の手が堂々の1位を獲得!

1位 『碧』 ベルゼルガー 132票





●かっこいい! ランディ兄ィィィィィ!!!![むつき 19歳 男性] ●カッコよすぎる! 『閃』のようなグラフィックでも見てみたいです。[kano 22歳 男性] ●あの低い声とモーションがたまらなく好きだから。[クラゲの王 20歳 男性] ●仲間のために全てを掛けた全霊のクラフトって感じだったし、なによりカッコイイから。[たなちゅ? 23歳 男性] ●いつもとは違った冷酷なランディが印象的。[リリイ 32歳 女性] ●味方キャラであるにも関わらずダークな感じのクラフトで、ランディの過去をひしひしと感じさせてくれるから。[hermit 18歳 男性] ●この技を見るたびに、ランディが単身「赤い星座」に挑みに行ったことを思い出す。[こう 28歳 男性] ●掃射の後、ブレードライフルを片手で振り回すのが、ちびキャラながらダイナミックでカッコよかった。セピス収穫量もよかったw[えんぴつケシゴム 16歳 男性] ●自らの過去から逃げ出さず、向き合い、乗り越えて行こうとするランディの熱い思いが伝わってきます。やっぱりランディ兄貴は格好良いです。[おめがぶれいく 17歳 男性] ●猟兵時代のランディが垣間見えていいなぁと思いました。[東雲ゆにこ 22歳 女性]

2位 『閃II』 裏疾風(リィン) 124票





●アリオスが使っていたのが凄く強くて、『閃II』でリィンが使えるようになって、テンションが上がりました![秋 18歳 女性 他多数] ●普通の疾風もかっこいいですけど、鬼の姿になったあとは特に好きです。[ルビー 25歳 男性] ●アリオスのものより未完成っぽいとこや、覚醒しないと使えないとこが逆に発展途上でいい。無駄に戦闘フィールドの隅まで行って戻ってと、縦横無尽な気分を味わってしまいます。いつか素で使えるようになるんでしょうか。[そらまめ 29歳 女性] ●覚醒したリィンによる裏疾風がもうカッコ良すぎて強すぎて……。『碧』のアリオスも使っていただけに、使えた時は嬉しかったです。[カズキサマー 23歳 男性] ●まさに鬼ですwあれでクロウをジワジワ追い詰めました。攻撃2回とかステキです。もっとやってください。[れいらん 25歳 女性] ●演出がかっこいいのもありますが、一度疾風で大ダメージを食らわせ、さらに二度目で追い打ちをかける爽快感がたまりません![Vayne 24歳 男性] ●カコイイです! とってもカコイイです[kelluer 23歳 女性] ●一瞬で移動して敵を切っていくところが爽快です。[tblue 23歳 男性]

3位 『閃』『閃II』 疾風(リィン) 122票





●かっこ良くて、いつもスキップせずに見てしまいます。[みかんはこ 25歳 男性] ●戦闘始まったらまずコレですね。敵が出現した状態だと気持ちいいです。[えに解 20歳 男性] ●まさかアリオスさんの疾風が使えるなんて! と感動しました。範囲が広くて使いやすくモーションもかっこよくて好きです。神気合一後の裏疾風も好きです。[柚月 23歳 女性] ●『碧』でアリオスのクラフトとして初めて使え、かなりお気に入りだったのですが残念ながら期間限定のものでした。『閃』でリィンが使えるようになった時にはかなり嬉しかったです。さらに『閃II』では範囲指定に変更! しかも神気合一後には裏疾風に! 使い勝手もよく、なによりカッコいいのでよく使うクラフトでした![アスト 20歳 男性] ●目にも留まらぬ速さで駆け抜けて、敵を斬っていく姿が大好きなので。[紫烏 21歳 女性] ●広範囲で、「覇道」のクオーツと組み合わせて使ってました! 強いし、動きも好き。[けい 17歳 女性] ●使い勝手のヤバさとモーションのかっこよさ。[ばーにんぐ星だどりー 30歳 男性]

4位 『閃II』 終ノ太刀 暁 119票

●演出がかっこよくて好き。漢字エフェクトが熱い。[ジース 26歳 男性] ●クラフトの最後、鞘に太刀を納める時に逆手にするところがカッコよかった。[あんくル 27歳 男性] ●歴代Sクラのなかでも、一番演出が凝っているように思います。鞘に納める瞬間の動きにこだわりを感じました。人には言えない衣装を着て、神気合一から繰り出すと中二感が凄いです。闇の力が……。[あらや 28歳 女性] ●アリオスとは違った終ノ太刀、格好いいです。[めあ 19歳 男性] ●範囲、威力、演出、爽快感、全てが最高なリィンの強さを表現している大好きなクラフトです。外伝で使われたときは衝撃が走りました。[ギンガ 25歳 男性]

5位 『SC』『零』 幻影奇襲 96票

●ヨシュアが過去のすべてを受け止め、乗り越えて来たからこそのこのクラフト。しみるわ……。[レキ 31歳 男性] ●強力な全体Sクラで使いまくってたので、「秘技! ファントムレイド!」というヨシュアの声が脳内に完全に残ってます。[水也 31歳 男性] ●『SC』の時のウロボロスの紋章が壊れる演出が、ヨシュアの心情を表していてとても気に入ってます。[ハヤブサ 22歳 男性] ●強さ、使いやすさ、演出はもちろん、使用できるようになった意味も考えるとこれが一番です。[アヴィン・アイメル 35歳 男性] ●『SC』版の「僕は逃げない」ってセリフがいい。[温泉まん 19歳 男性]

6位 『閃II』 神気合一 91票

●発動後すぐ行動できる。状態異常・能力低下解除&無効。クラフトが強化される。声も見た目も変わってかっこいい。ロイドのバーニングハートを超える、ゲームバランスを揺るがす最強のクラフト。[シンジロウ 21歳 男性] ●やっぱり見た目が変化するものは燃える。自己強化もできてクラフト技も超火力になるなど文句なし。[tyakuri 22歳 男性] ●使っていて楽しく、また強さとかっこよさも揃っていて大好きでした。[てぃらみす 20歳 女性] ●卑怯なくらい強くなるので、ボス戦で多用しました。鬼の力を使いこなせるようになったエピソードも好きです。[にく 25歳 女性]

Pickup!!

[illegible] ●俺の中二心と妄想を具体化させたクラフトだった[illegible]やはり、刀の道というものに惹かれてしまう体質らしい。[静寂ノ空 21歳 男性] ●かっ、かかかか、かっこよすぎです!!! あれは是非とも和服姿で披露してほしいです! ノシャールさんかっこいい[illegible]。[るん 23歳 女性] ●ポエムがいい。シーンもかっこいい。[xiris 18歳 男性] [8位 バーニング[illegible]] ●これほどキャラの特徴をそのまま表したクラフトを知らない。[ボフミキ 22歳 男性] ●強力な自己強化効果に加え、その由来が特殊な能力ではなく気合と根性という点がたまらなく大好きです。[Mk3 29歳 男性] [9位 [illegible]] ●ロ[illegible]ゴーーーーーンダァアアアアアアアアアアイブ!(某ラジオより)[ル[illegible]トB 21歳 男性] ●アカットがクラフト名を本気で叫ぶところにハマり、妹と騒ぎまくった経験があります。「ドラゴンダ[illegible]イブ[illegible]」が[illegible]時期私の家で流行語になってました。[月夜ソルト 28歳 女性] [10[illegible]] ●大変お世話になったのと、あまりの強さに依存性が高すぎました。あとティオちゃん可愛い[illegible]。[ヤヒロ 21歳 男性] ●グラールスフィアとどっちにするか迷いましたが、これがなかったらアリアンロードは倒せなかったと思うのでこっちで。[ケイ 26歳 男性] [[illegible]メラスハーツ 54票] ●昔の『軌跡』は演出をスキップできなかったぶん、記憶にも残りやすかった。クローゼにも容赦なく使ってきて印象に残ってる。最後のエコーも好き。[re-24 24歳 男性] ●なんといってもカッコイイ。敵としてしか登場しないため、ユーザーが使えないのが残念。[ある 38歳 男性] [[illegible]漆黒の牙 43票] ●ヨシュアの執行者時代を彷彿とさせるクラフトで、今の彼とは違う一面が見られるため当時から好きでした。[sayaka 27歳 女性] ●『FC』では大変お世話になりました(笑)。ただ、技の威力だけではなく、作品ごとにヨシュアのカットインの演出が変わっているのも好きなポイント(目や服装など)。名称が執行者の通名と同[illegible]で、ヨシュアからするとあまり[illegible]い技ではないかもしれないけど、カットインの変化と共に本人の内面の変化がよくわかる技だと思う(笑)[LECT 30歳 男性] [19位 [illegible]] ●通称「親父フェ[illegible]ウス」。カノンインパルス、桜花残月、ダブルバスターキャノン、聖槍ウ[illegible]、といったクラフトとも迷ったのですが[illegible]味方側で使用するよりも受けた時の印象が強いせいなのかもしれませんが、とても好きです[こっと[illegible] 20歳 男性] ●エステルも『零』で使用できましたが、やはりパパのあれには苦しめられましたし、なにより「そらそらそらそらぁ[illegible]」がカッコよすぎた![ONE 22歳 男性] [[illegible]] ●単純に技名と[illegible]が好きでしたので(笑)。『閃II』で使えなかったのは残念でしたが[illegible][追求者S 24歳 男性] ●完全に夫婦クラフトすぎて笑いましたww[なかむら 30歳 女性] [[illegible]] ●やっと迎えられたノイ[illegible]と肩を並べての戦闘。そこで解禁された、最初から示し合わせていたかのように息の合った合体技に気持ちの良い共闘感を覚え、回復出来ない(長期化できない)戦闘にも関わらず終わらせるのがもったいなく感じてしまいました。[けしずみ 27歳 女性] ●[illegible]から見たかった光景そのもの。それ[illegible]つきます[うすらぼんやり 27歳 男性] [[illegible]バスタ[illegible]] ●極太[illegible]は単純ですけど、それゆえにロマンがあって好きです。ティオすけのセリフや魔導杖を変形して放つのもそれっぽくてすごく好み。[マーシュ 20歳 男性] ●めんどくさい感じなのに強いのがいい。[縁日 17歳 男性]

「軌跡シリーズ」に対するご意見

好意的なご意見や少し厳し目のご指摘など、
「軌跡シリーズ」を愛するがゆえの熱い声がここに大集結!

●これからも頑張って「軌跡シリーズ」を応援します! ゴーファイ! [farlos/男/23歳]

●所謂モブと呼ばれるキャラたちのストーリーがしっかりしているところが大好きです。「軌跡」の世界の空気を感じられる気がします。あとは、物語を完結へと導いてくれれば言うことなしです。楽しみにしています。[ココ/22歳 女性]

●「閃II」しかプレイしていないけど、好きなキャラも多いし展開なども王道なのはいい。ただ問題が解決しないまま終わってしまったり少し納得できない終わり方なのが残念。1年以内に発売するならいいけれど次回作がまた数年後とかになるとモヤモヤしたままなので早く続報がほしい。あとナイトハルト少佐を使用したかった。[ナイトハルト教官大好き/22歳/男性]

●VII組が仲間になる次回作お待ちしてます。まさかあれで終わらないですよね!? [けろっぴ/24歳/女性]

●一生ついていきます! [くれは/21歳/女性]

●RPGは好きで良くやっているのだが、「軌跡シリーズ」はその中でも特別ストーリーが深く、続きが気になる。国と国の政治の話が凄い。[ヤマネンコ 20歳/男性]

●PC版「FC」からの付き合いなのでリアルに10年の仲です。この先の10年も共にありますように! 次回作も期待してます。[Woodgil/27歳/男性]

●「閃」からプレイし始めて全部の「軌跡シリーズ」をプレイしようと思い、最近「空の軌跡」を始めました。それぐらい面白かったです。「閃」の終わり方には多少驚きましたが、「閃II」を終えた今となっては、とても良かったと思っています。次回作も楽しみにしてます。[ピエロ/17歳/男性]

●正直なところ、「碧」でのエリィの胸揉みや海水浴イベントなど男性向けと言いますか、大人向けの描写に引いてしまうこともありますし、絆イベントによる主人公が多数の女性キャラクタ と恋愛関係になり得るシステムも苦手なのですが(実際は人気があるシステムなのでしょうし、決してそれが駄目だとは思っていません)、それでも盛り上がるストーリー展開に個性的なモブキャラクターなど軌跡らしさは変わらず続いていますから、今でも「軌跡シリーズ」が大好きです。ちゃんと完結できるのか不安もありますが可能な限り物語の最後まで見届けたく思います。これからも応援しています。[水ようかん/21歳 女性]

●モブキャラの会話パターンの豊富さや、その描き方はとても大事にされている印象があって深い思い入れが出来る。これ程モブキャラに感情移入出来る作品はそうはない。この辺りはこれからも大事にして欲しいと思える。反面、敵ボスを倒した後のこれから本気出す的な演出はくどい。世界観の構築上、結社のキャラを早々に退場させられないのは理解できるが、それでも少々繰り返しが酷すぎてまたかよと思ってしまう。[オーンスタイン/28歳 男性]

●最新作に対して思うところは多々ありますが、いまだ未完結の長編RPGですし、今後の展開に期待しております。どうか、クロウの犠牲がどこかで報われるような結末でありますように。[けいり/27歳 女性]

●初めて「FC」をプレイした時の衝撃は忘れられない。単純ではあるが奥の深い戦闘、引き込まれるストーリー、そして盛り上げてくれるBGM。まさにRPGとして文句のない作品でした。そしてここまで確実にシリーズで進化を続けているのも素晴らしい。戦闘システムも改良されていき、シリーズを通してみるとその進歩ぶりに驚かされます。次回作を心待ちにしている数少ないタイトルです。だからこそ「閃」での風呂敷の広がりと回収のされなさに不安を覚えたりもしますが、それでもこのシリーズを追うことは止めないでしょう。これからも楽しくプレイさせて頂きます。[アシズ/18歳 男性]

●「FC」からいつも戦闘だけではなく、マップやイベントでも素晴らしいBGMに初聞きの時に立ち止まったりしてます(笑)。王道的なストーリーに笑わされたり泣かされたりもしています。「閃II」でも泣かされました。「空の軌跡」から続く盟主の正体など、シリーズを通しての謎も気になって仕方ありません。ただ、最近の主人公のモテ具合に少しモヤっとすることもありますが、これからも完結するまで追いかけたいと思いますので新作楽しみにしています! 応援しています! [27/22歳/女性]

●そろそろユン老師を……。[八葉一刀流入門生/24歳/男性]

●軌跡シリーズはとても面白く毎回楽しくプレイしていますが、さすがにそろそろ結社の目的や七耀教会との関係などを、全てではなくとも明かしていって欲しいと思います。伏線や拡げた風呂敷を少しずつ回収、畳んでいって欲しいです。[kouhori/19歳/男性]

●「『軌跡シリーズ』で一番好きな曲」というアンケートも取って欲しかった。「閃II」の発売直前に行われた渋谷でのイベントにも行きましたが、「軌跡シリーズ」の結末も既に視野に入っているとのこと。生きているうちに大団円が見られれば嬉しいです。[クロー/37歳 男性]

●早く全ての謎が解けて欲しいものの、やっぱり終わって欲しくないと思ったり思わなかったりする作品だと思います。登場キャラ皆が愛おしくなってくるのも、「軌跡シリーズ」の特徴ですね。[九/20歳/女性]

●「軌跡シリーズ」全体から見ると私はまだまだ新米ってところですね。でも今度の「閃II」をプレイしながら、ファルコムが乾坤一擲の勝負をプレイヤー達に投げてきたのを感じました。今までなかった破格的な展開を見て、「英雄伝説じゃない、軌跡シリーズなんだな」と思うようになりました。願わくばクロウとリィンがいつかまた再会し、大切な悪友としていられますように。[ハルイツル/22歳/女性]

●「軌跡シリーズ」を通して、自分のゲームに対する価値観がかなり変わりました。ゲームの中ではこのシリーズが1番大好きです! この先も楽しみに、続編を期待してます! [いっしー/19歳/男性]

●たくさんの感動や興奮をもらってきた大好きなシリーズです。これからも素晴らしい作品を作り続けて欲しい。[szk/22歳 男性]

●「FC」〜「閃II」まで全てプレイしています。「閃」で残された謎についてもモヤモヤしていますが、早く続きがプレイしたい! 結社の目的、学院に残ったリィン、オリビエとシェラザードの意味深な会話、「空」キャラは今なにをしているの? などなど。これほどまでに大きな舞台になるとは「空の軌跡」をプレイしていた時には思いもよりませんでしたが、完結するまで追い続けたいと思います! [YOU/29歳/男性]

●最近演出がワンパターンになってるので気をつけて欲しい。これほど世界観やストーリーがしっかりしてるRPGは他にないので頑張って作り続けて欲しいが そろそろ軌跡を終わらせて新しい「英伝シリーズ」を始めるのも新規ユーザー獲得のためにはいいかもしれない [ZEX/35歳/男性]

●毎回とても楽しくプレイさせて頂いております。ですが、「閃」で最後に主人公が強大な力を得てしまい、それまで生身で強大な敵に立ち向かってきたエステルやロイドの話が好きだった自分としては少し残念に思っています。また、ドットからフルCGになったことにより人物キャラクターが「無茶な動き」をしづらくなった様に見えましたので、その辺も今後期待しております。[小春/32歳/女性]

●「軌跡シリーズ」は最高です! ただ、私的には「閃」から主人公の武器が殺さずの武器でなくなってしまったことがショックでした……。しかし、リィンの過去を踏まえれば納得がいくことなので特に気にはしてないです。[kuutaGUMI/20歳 男性]

●いつも楽しませていただいています! 自分は2D時代の方が好きだったので「閃」はすこし寂しくなりましたが、時代の変化ですかね。希望としてはリーシャをアクションキャラとして使いたいので、また「VS」のような作品を出してほしいです! [ゆりと/23歳/男性]

●旦那さんに勧められてプレイを始めた「軌跡シリーズ」。今では夫婦ともにどっぷりとはまっています。新作の情報が出るたびに、次のストーリーはこうなるのかな、このキャラクターは……と考察を重ねています(笑)。私たち夫婦にとって、とても思い出深いゲームとなっております。最高の「軌跡シリーズ」、今後の展開もとても期待しております。欲をいうならば、絆イベントはいらないかな……、と思います。エステルたちのように、固定のカップリングで仲良くなる過程とかを描いて欲しいです。[ホタテピンク/32歳/女性]

●今時ない王道で、とてもワクワクしながら冒険でき、いつも終わらせるのがもったいなくて、終盤に近づくにつれて悲しくなっていきます(笑)。それほど面白い!!! クリアするごとに思い入れがあるキャラ達と別れるのが辛いです。そんなキャラ達を生み出してくれたすべての皆さんに、ありがとうを言いたいです。[桜子/22歳/女性]

●私はゲームがそんなに得意ではなくRPGもいつも途中でやめてしまうようなタイプだったのですが、「軌跡シリーズ」は初めて完走出来た作品でした。それからはどんどんその世界観にハマっていって何周もプレイしています。まだ伏線がたくさん残っていますが、それらが全て回収されることを楽しみにしています! [にゃつ/22歳/女性]

●「閃II」、楽しくプレイさせていただいています。「空の軌跡」に出会って以来ずっと「軌跡シリーズ」、ひいてはファルコムのゲームのファンです。これからもいいゲームを作っていってくれることを願っております。[ウィン/20歳/男性]

●王道の中の王道をいってくれて、ストーリーも戦闘も探索も楽しめる最高のシリーズだと思っています。ただ、このゲームのせいで優しいメガネの人に対しては、少し警戒心を抱くようになりました。[なげ/22歳/男性]

●もう5年以上付き合っていますが、続きが出る度に愛着が増していきます。深まる謎も広がり、護りたい街も増え、愛すべきキャラクター達も本当に大好きです。最新作の「閃II」では、リィン以外は学園から巣立って行きましたが、まだまだ彼らの因縁は乗り越えられていないと思います。どこにいてもどんな立場でもVII組の11人は仲間です。最後まで彼らと帝国を駆け抜けたいので続編も彼らと旅をさせて下さい! [ゆう/24歳 女性]

●あまりゲームをやらないのですが、「軌跡シリーズ」だけはずっとやり続けている大好きなゲームです。キャラクターが皆魅力的で一人一人に見入ってしまいます。もし自分に子供が出来た時に子供にプレイさせたいと思っています。[ヒーホー/21歳/女性]

●はやく帝国編の続作出してください(笑)。そしてリィンにハッピーエンドを…… [じゃみん/23歳 男性]

●ワジ様主役の軌跡をいつかやりたいです! [秋の味覚/25歳/女性]

●中学生のときに「FC」を初めてプレイしてから、ファルコムゲームのファンになりました。「軌跡シリーズ」はまだまだ話が続きそうなので、どんな展開になっていくのかとても楽しみです! これからも面白い続編が出ることを期待して待ってます! [サブロー 19歳 男性]

●「零」の体験版から始めてみたのですが、あまりの面白さに感動し、体験版だけではもったいないと思い、製品版を購入させていただきました。そこから「軌跡シリーズ」は全てプレイしています。こんなにハマるゲームはなかなか無いです。[Y K./20歳/男性]

●完結してほしいけど完結してほしくない、不思議な作品です。[Ashow/22歳/男性]

●「閃」で初の3D化、騎神戦など新しいことにチャレンジしようとしてるのが伝わります。ですが、肝心のストーリー、キャラクターがおざなりになってる感じは否めません。それでもまだ

軌跡シリーズには期待していますし、これからもプレイし続けさせてもらいます。良い作品を作れるよう応援してます！［伊集院一将／24歳　男性］　●またオリビエ使って戦いたいですー！［くるみ／31歳／女性］　●『軌跡シリーズ』は間違いなく今の自分を形作っている作品の一つだと思います。いつまでも続いていって欲しいとは思いますが、結末を見てみたいというのも本音です。これからもずっとファルコムを応援しています。［景気（けーき）20歳　男性］　●3Dよりも2Dに戻してほしいとか、「閃」での騎神戦はなくしてほしいとか要望はいろいろありますが、何より色々な伏線がどうなるのかなど早く次の作品がやりたいです。楽しみに待っております。［ぐんこは／27歳／男性］　●「軌跡」の名前の通り今まで色んなキャラクターが辿ってきたものがこれからのお話でどんな風に生かされ、どんな風にこれからの話に繋がっていくのか。結末がとても気になる作品です。壮大なお話になってきていますが、どのキャラクターも最初に出てた時より終わった頃には何か一歩成長した姿が見れるような、そして笑ってられるようなお話を期待しています。［ntco／26歳／女性］　●Will always stand by your side!［Tita／24歳／女性］　●このシリーズをきっかけにRPGが好きになりました。街の住人がただの舞台装置ではなく、ちゃんとそこで生きていると思わせてくれる作りがとくに好きです。まだまだ続くと思われる「軌跡シリーズ」ですが、自分が死ぬまでには終わりが見たいと思っています（笑）。［Lia10／23歳／男性］　●「閃」は好きな声優さんが多かったのが購入の決め手だったが、ゲーム内容も楽しめて満足なゲームだった。［鷹鷹鷹鷹／19歳／男性］　●クロウ復活希望、どうかお願いします。［はなみ／30歳／女性］　●『空の軌跡』のフルボイス版がPS Vitaで出たらいいな、と毎日思ってます☆［AKI／29歳　女性］　●2Dから3Dになって、「軌跡」の良さは2Dだからこそと最初は思っていたが、『閃II』になって3Dの動きも滑らかになり、これなら3Dでもいいかなと思った。［MYAX／22歳／男性］　●PSP版の『FC』から始めて今作まで楽しい時間をありがとうございますっ！　新作も楽しみにしてるのでがんばってください！［猿とお呼びください／23歳　男性］　●噛めば噛むほど美味しくなる、スルメのような作品だと思います。『空の軌跡』のロレントのゆったりとした物語が、まさかソフトにして7本（しかも道半ば）の物語になるとは。歯ごたえ満点で心ゆくまで楽しんでおります。物語が進むにつれて徐々に明かされる結社の謎、オズボーンの狙い、外の理、教会の秘密、至宝とはなんぞや……。それらを読み解きつつも、各キャラクターの思いや葛藤、立ち位置などの要素を読み込んでいくのが本当に面白いです。はたしてあと10年で終わるのか（笑）。ここまでやってきたんです。最後までお付き合いしますので、ぜひ今後ともファルコムには頑張っていただきたいです。［デーモン・トム／25歳　男性］　●PC版の『閃』を出して欲しい。［たちょがれ　30歳／男性］　●結社関連のストーリーを進めてほしい。もう少し期間空いてもいいので丁寧に作り込んでほしい。あと、アリサちゃんの格好をもうちょっと慎み深いものにしてください。［雪乃ひとひら／22歳／男性］　●世界観がだいぶ変わってしまった（と感じられる）ことに疑問を抱かなくもないですが、何だかんだで安心して楽しめるストーリーを見せてもらえて楽しんでいます。できれば絆システムのようなものはなくなってほしいですが（プレイヤーによってキャラ同士の親密度が違うということに違和感を覚えるため）、気力、体力、財力の続く限りはプレイしていくつもりでいますので、今後もがんばっていただきたいです。［岡野瞬　35歳／女性］　●『閃III』を早くしてください!.!　西風の旅団の面々にリィンを紹介するフィーと、それにより手を出したことがバレて戦闘勃発するところを早く見せてください!!!　団長を取り戻すという言葉の真意も気になりますし、あとアルティナちゃんをプレイアブルキャラにしてください!!!［ぴよこ／21歳／男性］　●PC版の『FC』を発売日に買ってから10年が過ぎて、現在もまだ続いているなんて当時は思いもしなかったが、こんなに長い間楽しませてくれていることに感謝です。完結までずっとついていきますが終わって欲しくない　そんな葛藤を抱えてしまう愛しい作品です。［ふぃーる／29歳　男性］　●できることなら今すぐゼムリア大陸に移住したいです。世界全体が生きている、今の時代に珍しい熱いRPGであるところがとても好きです。だからこそ『閃II』がキャラゲーっぽかったり、リィンがやたら女の子の頭を撫でるところはサイテーでした。そういうのは絆イベントだけにしてほしいです。［akira／26歳／女性］　●プレイしてとても感動しました。これからファルコムゲーをたくさんやるぞ！　と思ってます。ただ、リィンの未来が心配で心配で……。まっすぐ前を向いて、彼が幸せになる未来を願うばかりです。［ロト／26歳／女性］　●「軌跡シリーズ」10週年ということで、当時は高校生でありましたが、今では社会人であります。時の流れはあっという間ですね。時が経つとゲーム業界ではゲームの傾向などについて変化があると思いますが、「軌跡シリーズ」は王道的なRPGだと思いますので、このままずっと当初の路線を突き進んでもらいたいです。まだまだ完結しそうになさそうですが、ずっと追い続けようと思いますので、制作がんばってください。新作を楽しみに待っています。あと、この場を借りてこのゲームを紹介してくれた親友に、心よりの感謝を申し上げます。［まさのにゃまだん／28歳／男性］　●10周年おめでとうございます。私がこのシリーズに手を出したのは4年ほど前で、兄に紹介されなければ出会うことはありませんでした。「軌跡シリーズ」は物語としてはようやく折り返し地点ということで、今後張られた伏線がどう回収されるのか、ドキドキしています。音楽もストーリーもキャラクターもシステムも魅力的な「軌跡シリーズ」の今後を、楽しみにしています！［チーズ／21歳／女性］　●とても楽しくプレイさせていただいております。ただ、シリーズとしてのすべての決着がつくところを早く見たいです。もういい歳ですので、いつまでRPGをプレイする気力があるか……、と不安だったりもしますし（笑）。［たっちゃん／45歳　女性］　●これでもかっ！　てくらい魅力的なキャラクターと世界観、それを支えるテキストの山など、丁寧に作られた「軌跡シリーズ」の物語は最高です。来年から社会に出て働くことになりましたが、このシリーズだけはどんなに忙しくても追いかけて、完結を見届けたいと思っています。終わってほしくないという気持ちも強いですが……。グラフィックは賛否あれど、『閃』から3Dにしたことは間違いなく正解だと個人的には感じます。世界観を構成するモブキャラの緻密さを含めて丁寧な作りを維持しつつ、モデリングやモーションについても頑張って欲しいです。これからも応援し続けますので、スタッフの皆様、どうか頑張って最高の物語を作り上げてください。［ゼムリアの赤い彗星　22歳　男性］　●至高のRPGだと思ってます。サントラを全部集めるのも初めてだったし、「軌跡」に巡り会えた事に感謝、ファルコムさんにも感謝。［おまゆき／26歳　男性］　●とても魅力的な世界観とストーリーで、「FC」からずっとファンです。最近はストーリーの引き伸ばしが気になりますが、最後までつきあうつもりですので、ユーザーの声を大事にこれからも面白い作品をお願いします！［うーま／28歳／男性］　●世界中のゲームの中でも1番大好きで愛してやまないのが「軌跡シリーズ」です！　『閃II』もやっと100時間を超えたにもかかわらず未だに1周目をプレイ中ですが（住民と話しすぎ）、ファルコム愛だけは誰にも負けないぞ、と思っています！『閃II』も何周しようかと考え中ですが、一刻も早くの次の作品の速報をお待ちしています。どんなゲームより大好きな「軌跡シリーズ」、私が死ぬまでには完結してほしいけど終わってほしくない、そんな複雑な心境です。でも、あと10タイトルは出て欲しいです←欲張り［亜美／20歳／女性］　●私は今では立派なゲーマーですが、その原因はハッキリいって「軌跡シリーズ」ですw　高校時代に何かRPGをやりたくなり、たまたま目についた「FC」を始めたのが最初でした。それから毎年新作をプレイするのを楽しみに生きています。これからの物語の展開も楽しみにしています。［モルモア／20歳／男性］　●「軌跡シリーズ」が10周年を迎えて嬉しいですが、『閃II』で構想の半分くらいとのこと。ということは完結にはあと10年かかるのでは、と内心ビクビクしています。生きねば。［眼鏡（上面）／23歳　男性］　●オリビエとシェラザードの関係が進んでほしいです。［Siegrain／17歳　男性］　●『零』からこのシリーズを知りましたが、キャラにこんなに感情移入できる作品は珍しいと思います！ウロボロスや星杯騎士団などがどうなるのか気になるし、早く完結を迎えたいと思いつつ、終わってほしくないという矛盾を抱えています（笑）。一生「軌跡シリーズ」についていきます！［ゆずぽん／17歳／女性］　●『空の軌跡』の思い入れが強すぎて他の作品に手を付けていないのが残念ですが、負けず劣らず大好きですのでご安心をw　このシリーズは一生私にとって忘れられない作品になると思います。とにかく青春時代をこのゲームと駆け抜けたことは、かけがえのない宝物です。終りを迎えてほしくはないとは思いつつも、そのゴールに向かって突き進んでくれることを切に願っています。これからも応援しています！［紫苑／19歳　男性］　●中学から10年間「軌跡シリーズ」を追いかけてるファルコム育ちです。本当に王道で、でもだからこそ楽しくて。たとえどんな苦難があっても、挫けそうでも、最後はみんな幸せで笑顔だから。そこが「軌跡シリーズ」の魅力だと思っていました。　だから『閃II』ではあれだけ皆が必死に頑張って、いろんな人と約束して誓っていたのに、クロウの結末には驚きました。なにより、リィンに待ち受ける事やクロスベルの事もあるので心配で、折角のナンバリング作品なのでこれは『閃III』が出ないとむしろ困る！　リィンの謎は、リィンが主人公のタイトルで知りたい!! ファルコム続編情報早く!!!［ある坊／25歳／女性］　●「軌跡はいつ終わるのか」が一番のナゾですw　10年経ってもまだまだわかっていない謎が多くありますし、はやく解決してほしい気もしますが、解決したら軌跡が終わってしまうと思うと複雑な気持ちに……w　とりあえず、途中で切れることなく最後までしっかりとやってほしいです。［かじゅうえん／18歳／男性］　●いつも楽しくプレイさせていただいています。今後も楽しい作品が出てくることを期待しています。それから一つお願いが……、まだ運用されていませんが、ぜひとも『暁の軌跡』をPS3かPS Vitaでもプレイできるようにしてもらいたいです。オンラインでのゲームはちょっと予算や環境の都合で難しいので……(^_^;)［まつまつ☆／40歳／男性］　●全作で必ず感動と熱い気持ちを貰えて、とても応援しているシリーズです　ただ、絆イベントのギャルゲー化は抑えめにしてほしいですw［ゲンコツ／21歳／男性］　●友人に勧められて『FC』から順番にプレイ中です。とても楽しませていただいています。「3rd」をクリアしても続けて『閃II』まで駆け抜ける予定です。ティータちゃんに赤毛のロリコンがつきまとっている点や、会話イベントで操作できない時間が長時間続いたり、クオーツを組み合わせてアーツを作るのが少し面倒というところが不満点です。逆にバトルは楽しいし、シナリオがよく出来ている点は満足です。［サトツィン／28歳　男性］　●『FC』から10年、ずっと応援し続けています。特に『空の軌跡』は永遠に心の中に残り続ける、最高の名作です。長く続き『閃』も完結しましたが、当時の暖かく丁寧なストーリーを、今後も忘れず続

けていってほしいと思います。［ともざべす／24歳／女性］　●「軌跡シリーズ」の何もかもが自分の求めていたRPGで、本当に出会ってよかったと思っています。まだまだ明かされていない謎が多く、シリーズも続いていくとは思いますが、最後まで見届けたいと思ってます。なのでどうか……、あんまり焦らすことなくこれからも頑張ってください。［ウミ／28歳／女性］　●「軌跡シリーズ」は世界観がしっかりしていて、そこに住んでいる人がイキイキとしていることがすごい魅力的です。シリーズを通していくことで、同じ出来事に対しても違った見方が出てきて、物語が深まっていて素晴らしいです。ただ、一つの作品に出てくる謎と、明かされる謎のバランスが気になっています。本筋には関係ないとはいえ、明かされない謎が多くてエンディングを迎えても少しスッキリしません。また、『碧』も「閃」も純粋なハッピーエンドという感じではなかったので、そろそろ『SC』のような大団円が見たいです。自分がプレイしてきたゲームの中で一番好きなシリーズなので、これからの作品にもとても期待してます！［ニノ／21歳／男性］　●『零』から始めて「閃」までしかプレイしていないけれど、ほかの物語もプレイしたいと思えるゲームでした。　また、普段はRPGをプレイしないのだけど、このシリーズはとても楽しめました。［イライジャ／20歳／男性］　●元は「英雄伝説シリーズ」の流れでプレイを始めた「軌跡シリーズ」ですが、今はこの「軌跡シリーズ」がどういう終わり方をするのかずっと気になっています。これからも出てくるであろう新キャラたちと今までのキャラがどう関わり、どのような物語を紡いでいくのか楽しみにしています。あと、これからもリーシャの出番を期待しています！［梨優／26歳／男性］　●「軌跡シリーズ」10周年おめでとうございます！　『閃Ⅲ』、もしくはそれに当たる作品を出してもらいたいです。『閃Ⅱ』だけだと、どうしても不完全燃焼感が拭えずモヤモヤしています……。［ユキ／29歳／女性］　●「軌跡シリーズ」は本当に丁寧に作り込まれていて、安定して楽しめています。また、何かストーリーが進むとつい街の人に話しかけてしまうのはこのゲームだけです。それによって「軌跡」の世界に引き込まれていき、まるでその世界の住人になったような感じがして、本当に楽しませてもらっています。高校1年生の頃、なにか面白いPSPのソフトはないかとゲーム屋に行き、『FC』を手に取った僕の判断はまさしく英断でした。これからも「軌跡」の世界を楽しませてください。最後まで付き合わせてもらいます。［くーわー／24歳／男性］　●いつも新作を楽しみに日々生きています（オーバーではなく）。『閃Ⅱ』のプレイが終わっても、話があまり進まず謎が増えた印象が強く、次回作ではもうちょい切り込んだストーリーが見たいです。あと10年もしたら私も40代なので（笑）。まあ、ゲームは死ぬまでやめる気はありませんが。次回作では久しぶりにエステルを主人公にしてほしいです。ロイドでも可。リィンが嫌いなわけではないですよ？［おふな／33歳／男性］　●シナリオはシリーズを通して面白いです。戦闘では敵キャラがもっと強かったら倒しがいがあります。『閃』ではボス戦が簡単過ぎでした、「空の軌跡」以上の強さが良いです。［ねぶ／20歳／男性］　●「軌跡シリーズ」で初めてプレイしたのはPC版の『FC』でした。小学校6年生の頃にどっぷりハマり、最後のヨシュアがエステルのもとを去ってエンディング、という演出に号泣し、早く続編をプレイしたい！　でもお金がない！　と『SC』への欲望を全て『FC』に注ぎ込む形で『FC』は最低でも7周はプレイしました。いま思うと怖いくらいです。そしてようやく『SC』をプレイし、飽きる事など全くなく短時間でクリアしました。とにかく素晴らしいの一言に尽きます。登場人物ひとりひとりにちゃんとした性格や想いやストーリーがあり、一番驚いたのはストーリーやクエストを進めるたびに、街中の住人たちのストーリーが進んでいく、という点だったかもしれません。彼らに話しかけるのがとても楽しかったです。笑いあり、涙あり、本当に素晴らしいゲームだと思います。「軌跡シリーズ」のおかげでかなりのやり込み好きになり、ゲーム音楽好きになり、ファルコム好きになり……。本当にいい出会いでした。ありがとうございます。［ヨリ／20歳／女性］　●PC版の『FC』からプレイしています。10年たってもまだまだ遊べる、すばらしいシリーズだと思います。これからも「共和国」などを舞台とした続編を期待しています。［かぜぶらす／42歳／男性］　●シリーズすべて面白いです。「この物語が行き着く最高のフィナーレ」を楽しみにしています。［junior／22歳／男性］　●『FC』からずっとプレイしていますが、ストーリーがどれもスゴくて、素敵で感動する場面や泣ける場面もあって、何回プレイしても飽きません。また展開に合わせてメリハリがちゃんとあるし、やり込み要素も多くあるのでいいと思います。とくに心情描写が細かくて、どのキャラクターでもその人の葛藤などを見られるところが個人的に気に入っています。また、なんといっても伏線が本当にスゴイです！　いつもいつも「あっ、ここに繋がるんだ！」と驚かされます。本当に細かく作品を作っているんだなあと思います。あと個人的な意見ですが、ギルバートのようなキャラクターをまた見たいなと思います。いつも、楽しくプレイさせてくれて、ありがとうございます。［crot／20歳／女性］　●私は「軌跡シリーズ」を『閃』と『閃Ⅱ』しかプレイしていないのですが、どちらも本当に本当に面白かったです。ストーリーも全く飽きがこず、何周プレイしても楽しいままです。現在は『閃Ⅱ』の3周目の途中なのですが、終章まで間もなくなのでまた覚悟を決めておかねば……と。これからも素敵な作品作りを頑張ってくださいませ。応援しています！［占部星良／14歳／女性］　●『FC』を初めてプレイし、そのOPを見たときの胸の高鳴りは今でも忘れられません。これから始まる世界の壮大さが描かれていて、テンションが上がりました。「軌跡シリーズ」はキャラクターごとの設定を綺麗に描写してくれるおかげで、より深くストーリーにのめり込むことができて最高です。本当に嫌になるほどの外道がいたり、おバカキャラがいたりと、ストーリーのシリアスな展開とギャグでストレスなく遊び続けられるので時間を忘れてしまうほどです。超大作といっていいほどに広がるゼムリア大陸の各国の物語は、シリーズを重ねるごとに解き明かされていき、次が気になって仕方がありません。このたび10周年を迎え、シリーズの凄さが目に見えてわかってきて、多くの人に愛されてるんだなと実感します。これからもずっと「軌跡シリーズ」を遊びながら生きていきますので、ゲーム開発を頑張ってください。［kojihuse／24歳／男性］　●自分はPC版の『FC』の発売日からずっと追いかけてきましたが、気づけばもう10年になるのですね。　学生の頃に出会った作品が、社会人となった今も色褪せることなく続いてるということには、感慨深いものがあります。　まだまだ終わりの見えない「軌跡シリーズ」、これからの作品も非常に楽しみです。プレッシャーをかけてしまうかもしれませんが、非常に期待して待っています。最後になりますが、この「軌跡シリーズ」に出会えて本当に良かったです。素晴らしい作品をありがとうございました。［五十音／22歳／男性］　●いままでの主人公達が集結して共通の敵を倒す、みたいな展開がいつかくるかと楽しみです！［クロノス／19歳／男性］　●そろそろ眼鏡をかけた人で、いい人が見たいです。［ラズン／37歳／男性］　●ゼムリア大陸に行きたいくらいこの世界観が大好きです！　最初に『FC』に出会うことができて本当に幸せです！　いまとなっては「軌跡シリーズ」のない生活は考えられません（笑）。今後の物語も楽しみにしています!!［がっぽー／26歳／女性］　●「軌跡シリーズ」と出会わなければ今の自分はいないです。ストーリー、キャラクター、毎回驚かされる黒幕、どれも魅力的で何度プレイしても飽きません。『閃Ⅱ』も受験が終わり次第プレイします。今から楽しみです。ずっと気になる事は、碧の大樹崩壊からクロスベル独立までの期間、ロイド達がどのように戦い抜いたのかが知りたいです。これからも「軌跡シリーズ」を応援しています!!［ラン／18歳／女性］　●幼い頃から気になっていたこともあり、最近になって3カ月ほどで一気に『FC』～『碧』までプレイしました。『閃Ⅱ』でもまだまだ謎があって、これからの「軌跡シリーズ」で明かされていくのが楽しみです！　完結するまでいくらでも待ちます！［けーむ／17歳／男性］　●やはり絆システムが自分には合わないので、必然的に「空の軌跡」のキャラが好きです。今後も絆システムを採用するのでしょうが……。せめて主人公が女性キャラに頭ナデナデするシーンはカットして下さい!!［鯖の三十路／31歳／女性］　●「軌跡シリーズ」をリアルタイムでプレイできる時代に生まれてきて良かったです。パテル=マテルとかヴァリマールとかのプラモ化を、ずっっっっっっと待ってます。［おいたん／22歳／男性］　●戦闘システムやキャラクター、設定など好きな要素が満載のシリーズです!!　ですが、個人的には『碧』までのような2Dキャラでの操作のほうが好きです。あと『空の軌跡』みたいに、エステルにはヨシュアというような確定的なカップリングのほうが好きです。［しょうさん／21歳／男性］　●『暁』もプレイするつもりではあるが、それを前提とした新作オフラインゲームの発売は出来ればしないで頂きたい。『零』や『閃』などのシナリオ補完的なストーリーを描くのであればよいが、『暁』をプレイしないと混乱する部分が多いという事態になると、プレイヤーが追い付いていけない可能性がある。［米久／24歳／男性］　●結社とか教会とか、鉄血とか、伏線多すぎてよく分からなくなってます。早よ回収して下さい。あと『閃Ⅱ』の結果が悲しすぎて周回できません。『SC』のレーヴェのときもきつかったけど、クロウの結末はもっときついっす。リィン君もかわいそすぎです。次回はもっとハッピーエンドを期待します。［悲しすぎます／38歳／女性］　●ストーリーがいいことと、嫌いなキャラがいない作品なのでとても好きです。［リエ／19歳／女性］　●毎度ながらの隠し要素のコンプリートなどが楽しいファルコムらしいゲームのシリーズだと思います。シリーズとして一番最初にプレイしたゲームは「ドラゴンスレイヤー4」なんですが、そこから「英雄伝説シリーズ」がここまで続編で続いてることが非常に嬉しく思います。現在もPS Vitaで『閃Ⅱ』を楽しくプレイさせてもらってます。これからもよいソフトを作ってください。［無口な剣士／32歳／男性］　●そろそろ世界観の深いところに突っ込んでいって欲しいです。ゲームを楽しめる年齢のうちに完結してほしいなぁ～。［mp／26歳／男性］　●「軌跡シリーズ」はファルコムを好きになったきっかけなので、とても大切な作品です。いまでもRPGでオススメは？　と聞かれると『FC』って答えるくらい好きです。濃厚なストーリーに人間味あふれるキャラクターのすべてが大好きです！［せーや／20歳／男性］　●絆イベントシステムに関してプレイヤー側の選択肢が増えるので大変喜ばしいことですが、長編のRPGとして今後のつじつま合わせや、その在り方が問われるものでもあると思います。これだけの世界観をなに一つ矛盾なくとはいかないと思いますが、エンドユーザーの声も取り入れながら「軌跡シリーズ」を素晴らしい作品のまま完結に導いてもらいたいと切に願っています。［アリサ×リィン／27歳／男性］　●『空の軌跡』の3作が物語、キャラクター、音楽ともに一番完成された作品だと思います。『零』と『碧』、『閃』などはシステムがより良くされて戦闘が楽しめた。しかし物語としてはいま一歩足りないと思う。今後の作品に期待はしたいが、伏線を回収しない展開が続くのはやめて欲しい。絆システムも友情というならいいが、メインヒロイン以外と

イチャコラするイベントとかも無くていいと思う。物語を純粋に楽しみたいのが私の願いです。[りっこ／30歳／女性]

●いつも楽しくプレイさせていただいています。あわよくば、エステルのような真っ直ぐでカワイイ女主人公が活躍するストーリーがみたいです！ 最近の「軌跡シリーズ」は全て主人公が男なので。[組込の鬼／26歳／男性]

●PSP版の「FC」を初めてプレイしてから6年……。こんなに長くシリーズを追い続けたゲームはほかにはありません。ストーリーや世界観に魅せられて続けてきましたが、これからも続編が出る限りずっと追い続けていくつもりです。この物語がどのような軌跡を描いていくのか、 とても楽しみにしています(*^^*) [月輪 滋希 23歳／女性]

●あまりロボット要素は入れて欲しくない。操作するキャラはあくまで人がいい。[ひーらぎ／18歳／男性]

●ヨアヒムとイアン先生に裏切られて傷ついた。[あいら／17歳／女性]

●PC版「FC」からプレイしてます。まずは10周年、おめでとうございます！ 長年「軌跡シリーズ」と共に成長してきて、もう30を超えるおっさんになってしまいました。エステルやヨシュア達と一緒に成長できて本当嬉しい限りです。ゲームを通して、ここまで感動できる作品を作れるのはすごい事だと思います。これからもゲームを通してユーザーを元気に、そして日本や世界を元気にさせるような作品を期待しております。[ばすたん／34歳／男性]

●『FC』から『閃Ⅱ』まで全てプレイしてきましたが、どの作品でもボロボロ泣いてしまいました。まだまだ「軌跡シリーズ」は続くようなので期待して待っています。久々にティータやアガットさんにも登場して欲しいです(^_^) [カイ／26歳／女性]

●遅れながらも「軌跡シリーズ」10周年、おめでとうございます。僕はいま高校生ですが、将来日本ファルコムで働きたいと思っています。「軌跡シリーズ」を始め、日本ファルコムの作品で感動、喜びを感じた人は僕を含めて大勢いると思います。そんなファルコム作品の企画、制作にどんな形でもいいので関わりたいと思っています。[ポッチ／16歳／男性]

●綿密に練られた世界と良質な物語のなかで主人公たちが「英雄に育っていく」。「軌跡シリーズ」に限らず、「英雄伝説」の一番好きなところです。これからもその姿勢を失わず、本を読んでいるかのように、しかし「早く進めてキャラクター達を先へ進ませてあげたい」というゲームならではの面白さもある、そのバランスを崩さない作品作りを期待しています。[ファル／26歳／男性]

●「軌跡シリーズ」はとても好きです。『空の軌跡』からずいぶんと技術が発展しちゃったのは寂しいですが、それでも若者たちが足掻く生き方というか、立ち向かっていく話が好きです。『閃』のお話も、今後どうか救いのある終わり方にして頂きたいです。[黒みかん／35歳／女性]

●10代だけではなく、大人のかっこいいキャラクターをもっと出して欲しい。[ぴっぴ／21歳／女性]

●就職した年に「軌跡シリーズ」が始まり、大人になってどっぷりはまってしまい「このシリーズが完結したらゲームを卒業すっかな」くらいに考えていたら卒業できなくなりました。なにも長続きしない自分が10年辞めてないものは、仕事と「軌跡シリーズ」だけです。これからも良い「軌跡」を楽しみにしています。[嶺岳 33歳／男性]

●「軌跡シリーズ」をプレイした後に別のゲームを始めると、イベントが発生するたびに周囲のモブキャラ全員に話しかける作業をついやってしまう。[リィーネ／25歳／男性]

●プレイを始めた「零」への想い(特にランディ)が強いです……! ですが「那由多」も大好きで、世界観やキャラクター、そして凝ったギミックなど面白さ満載で買ってよかったなと思いました! [飯村 27歳 女性]

●こんなに長いストーリーでクリアにも時間かかるのに飽きません(周回プレイも)。サブキャラはもちろん、町の住人にまで細かい設定があるので世界に引き込まれるのだと思いました。P.S. 琥珀の愛(歌：オリビエ)の音源化を是非!!! [たかまる 22歳／男性]

●いつも楽しく遊ばせてもらっています。ストーリーが面白く、いろいろな謎がこれからどうなるのか楽しみです。『零』以降の主人公がモテモテみたいな展開はちょっとやめて欲しいです。ギャルゲーではなく、RPGをプレイしたいので。[めでぃ／28歳／男性]

●ジンさんに活躍の機会はやってくるのだろうか……。[リアルタイム／23歳／男性]

●東日本大震災の後、なにがなんだか分からない日々のなかで目にした「『碧の軌跡』発売決定」の告知に「あぁ、こんな状況でも世のなかはちゃんと動いているんだ」ということを実感した。そういう意味でも思い入れ深いシリーズです。[フィン／39歳／男性]

●初めはただ、UMD2枚組でグラフィックが綺麗だからやってみよう、と手を取ってみたのが始まり。プレイしてみるとストーリー、キャラクター、戦闘の全てが面白く、そこから「軌跡シリーズ」のファンになりました。『空』『零』『碧』『閃』すべて面白かったです。ただ『閃』をプレイして思ったのが、『SC』のようにボリューミーなものが欲しいと思いました。次回作も楽しみに待ちたいと思います。[よっぴ／21歳／女性]

●『FC』からずっと素晴らしいシナリオ、BGM、戦闘システムで飽きずにプレイしています。これからさらに進化したゲームを作ってもらえるとありがたいです。これからも応援していますので、もっといいゲームを作ってください。よろしくお願いします。[ロリコンダイブ／30歳／男性]

●「閃」から完全3Dに変化し、最初は少し不満というか心配でしたが、帝国のような広大な場所を表現するには今回の様な形式が一番よかったんだと今なら思います。とくにノルド高原の様な場所は3Dでなければあそこまで感動しなかったと思います。次回作も楽しみに待っています。[赤毛の攻略王／22歳／男性]

●過去に登場した執行者など、思わせぶりな敵キャラの大半を忘れつつある。「裏で暗躍」を切り上げて、ぼちぼち直接対決の流れにしても良いのでは。[なめこ／36歳／男性]

●「軌跡シリーズ」が大好きです。まだまだ身喰らう蛇の計画が続きそうなので、もう暫くは楽しめそうで嬉しいです。そのうち、エステルやヨシュアなど、過去作品のキャラクターたちとの絡みも見てみたいなと思う次第です。もっともっと「軌跡シリーズ」で楽しませて下さい！ あといまの基本的な戦闘システムは継続でお願いします！ ゲーム操作が苦手なので、ターン制じゃないと出来ません！ [もちくぼ／23歳／女性]

●毎回新作が出るたびに、友人達とプレイを競い合っていて楽しませてもらっています。私達にとってはお祭りですね。次回作も楽しみにしています。ありがとうございました。[makizushi 29歳／男性]

●「軌跡シリーズ」はとても面白いので、ファンの方々以外にもぜひ触ってほしい作品です。「閃Ⅱ」をまだクリアしてないので勉強の合間にプレイして進めようと思います。また『暁』もとても楽しみにして待ってます。ジャンルがオンラインRPGということで、どのようなシステム・ストーリーになるのか、サービス開始が待ち遠しいです！ ゴーファイ！ [カステラみっしぃ／17歳／男性]

●最高のゲーム。出会えて本当に良かった！ [よっしー／24歳 男性]

●正直、作品もキャラも順位は付けづらいです。どれも、どのキャラも素晴らしく、毎回楽しませて頂いております。『閃』から3Dになり、背景や敵もリアルになりましたが、できれば会話ウィンドウのキャラは『空』～『碧』のようなイラストにして欲しいです。表情が乏しい感じがして、感情が伝わりにくいと思います。まだまだ「軌跡シリーズ」は続いて欲しいので、頑張って下さい！ [軌跡の奇跡 39歳 男性]

●あまりにもいろいろと素敵な要素がありすぎて大好きな「軌跡シリーズ」ですが、なによりも伏線の張り方、拾い方が大好きです。全ての人にドラマがある、というのがよくわかります。あの細かい伏線がつながったとき、「ああ、あれか」とつい声を出してしまいます。[ポツダム／32歳／男性]

●魅力的なキャラクターや良いシナリオ・神曲など大変楽しくプレイしています。『閃』ではパンツの柄や靴の裏まで作りこんでおられるスタッフにほっこりしました。次はグラフィックが更に良くなったパンツを拝みたいです。[たこがお／21歳／男性]

●世界観が大好きです。自分も主人公達と旅に出たい！ [TU／21歳／男性]

●好きなキャラクターをアンケートに記入する際、頭の中では単体で誰かと言うよりも、たとえばランディとミレイユの様な「コンビ」で浮かんで来る事が多くて、かなり悩ましかったです。でも、これは絆を大事にされている「軌跡シリーズ」だからこその魅力かなと。誰か一人に絞る事の難しさが逆に嬉しくも思えました。一番好きなシーンを考える時も、コンビとしての絆を感じられるシーンがやはり多く浮かび上がりました。そういう意味では、「閃Ⅱ」のリィン君とか、「個人」としての明確なパートナーがまだ定まっていませんから、誰とそういった関係になるのか気になって仕方ないです。[ももじ／27歳／男性]

●「ガガーブトリロジー」からプレイしていたので、またPSPで「英雄伝説シリーズ」を遊べると思った時はとてもうれしかった。実際プレイしたらドハマリして、一番好きなゲームシリーズになりました。自分の青春は「軌跡シリーズ」と共にある。これからも楽しみにしています。[エステル／22歳／男性]

●ゲームをあまりプレイしなくなった頃の休日、暇だったので面白いゲームはないかな、と近所のゲーム屋を物色していた際に偶然見つけたのが、PSP版『FC』でした。パッケージと裏面のゲーム画面に惹かれて3本セットを購入しました。のんびりプレイするつもりでしたが、続きが気になって気になって……。やめ時が見つからず、人生で初めて30時間以上ぶっ続けでゲームをプレイしました。それでも止めるつもりはなかったのですが、長時間使用したせいかPSPがフリーズしてしまい、初プレイはそこで力尽きました。その後も何度も徹夜してしまい、『3rd』まであっという間にプレイしてしまいました。こんなにゲームに熱中できたのはとても久しぶりでした。これからも「軌跡シリーズ」を楽しみにしています。それと、要望になってしまいますが、いつか『空の軌跡』をリメイクしてほしいです。[ラストぴよひこ／29歳／男性]

●はやく！ はやく続編を！ いろいろ謎がありすぎるだろ！ 俺が老衰で死ぬまでに完結してくれよ！ [なーお／26歳 男性]

●「閃Ⅱ」の外伝では、『碧』でリーシャをパートナーに選んだ身なので、俺得でニヤニヤしまくりでした。ありがとうございました。『閃Ⅱ』で残念だったのはシェラザードが出演しなかったことですね。オリビエをビシバシ尻に敷いて、ミュラーに安心されるシーンがあるとばかり……。次回作ではトワ会長とアルティナは出てきませんかね？ アルティナはエステルが会ったら絶対ほっとかないに違いないのに……。あと「暁」を見て思ったんですが「軌跡シリーズ」は複数主人公とか女の子が主人公という設定がしっくり来る感じですね（『空の軌跡』補正かもですが）。→つまり『暁』は楽しみです。[TKG／33歳 男性]

●次回作「熊の軌跡」では、ガルシアの助けを得て拘置所から脱獄したイアン・グリムウッドと、グノーシスの後遺症でスキンヘッドとなり教会を脱走したヴァルド・ヴァレスの運命の再会。そこへリベールの至宝、デュナン・フォン・アウスレーゼが絡んだ三角関係を描いた恋物語（ラブ・ストーリー）を希望します。[ギルム／25歳 男性]

●風呂敷がどんどん広がっているので、いつまで続くのかな？(笑)と思いますが、次なる作品もとても楽しみにしてます。過去作のキャラが総登場の作品が出たら……、なんて妄想してます。(そういえばロイドだけは全ての主人公と面識ができたことになりますね) [たいら／27歳／男性]

●『閃Ⅱ』以後のストーリーを作っていただけるといいと思っております。いつもいいゲームを作ってくださってありがとうございます。特に『閃Ⅱ』は韓国語版と

の同時発売はすごくありがたいです。〔Deansehyung／23歳／男性〕 ●『軌跡シリーズ』は『空の軌跡』からお付き合いさせていただいていますが、RPGの中で一番好きです。というか、ゲームの中で一番なくらい大好きです。とても壮大な世界観で描かれていてステキですが、もう少しスパイスをきかせてもらうと個人的には嬉しいです。(ハラハラドキドキするような展開、スピード感など)でも、萌系の展開はあんまり好みません。純愛は別ですが！ それと、もっと各キャラクターを掘り下げて欲しいです。『閃』は登場人物ちょっと多かったかな？ キャラクターの深さが物語の深さにも繋がってくると思うので。ともあれ、今後とも『軌跡シリーズ』を楽しみにしてます♪ ファルコムさんにしか作れないゲーム、これからもよろしくお願い致します♪〔スピカ／21歳／女性〕 ●『FC』といい『閃』といい、突然続編と言われるとちゃぶ台を返したくなりますので、できれば最初から2部作であることを伝えておいていただけると……。クリア後に続編が出るまでかなり気長に待たされて、前作の内容忘れてしまうので……。〔Criss／35歳／男性〕 ●私は子供の頃からTVゲーム（ファミコン）をプレイしていた世代ですが、社会人にもなると時間に追われて、ゲームをする時間の確保が難しくなっています。それでも、睡眠時間を削ってでもプレイしたい、続きが知りたい、と思わせてくれる素敵なゲームです。10周年おめでとうございます。そしてこれからも応援しています！〔もす／30歳 男性〕 ●もともとは『イース』や『ソーサリアン』のファンです。『軌跡シリーズ』は食わず嫌いでしたが『零』で初めてプレイしました。もっと早くやればよかった！〔とも／46歳 男性〕 ●『軌跡シリーズ』10周年おめでとうございます！ 『FC』から始まり『閃II』へと紡がれて、遠くまで来たなぁという想いでいっぱいです。『軌跡シリーズ』の主人公は強く、真っ直ぐであろうとする姿に心を打たれました。この10年、私も彼らが嬉しい時は喜び、悲しい時は泣き、共に歩んできたと思います。これからも心が動くゲームを作り続けて欲しいと願っております！〔オルディーネ／31歳／女性〕 ●香港からのファンだ。『閃II』今は一周クリアだった。クロウの最後、涙を出せました。感動、綿密のストーリー、世界観は『軌跡シリーズ』の一番の武器、魅力。あとのストーリは期待する。ぜひ頑張ってください。いつも応援してあげます。GO! FIGHT.〔黒百合／23歳 男性〕 ●元々、友人に面白いよ、と勧められたのがきっかけで『軌跡シリーズ』にハマりました。こんな素敵な作品を作った日本ファルコムさんと、この作品と巡り合わせてくれた友人に感謝しきれないほどです。これを書いている現在は、まだ『閃II』の終章突入前なので、これからどうなっていくのか不安もありつつ、最後まで見届けたいと思います……！ そして、次は共和国方面に行くのかなーと期待していますよ、ファルコムさん！〔魔女の使い魔／23歳／女性〕 ●基本的にシリーズは全てプレイしていて、毎回楽しみにしています。非常にストーリーも濃厚で、ある意味では古きよきJRPG的な要素もあると思います。今後の展開もとても楽しみですが、若干不安でもあります。挙げればキリがないほどの設定があり「今後あのキャラは登場するのか」とか「あの地方の話はあるのか」とか、まとめきれるかが心配ですが、なんとか全ての決着まできれいに完結させてほしいと思います。とりあえず、もう1回遊撃士の主人公を作って！ また世界を回る感じで冒険がしたいです！ あと、残りのS級遊撃士がすごく気になる……。〔テリーマン／25歳／男性〕 ●アクションはやめてください。アクションでクエストをやらせるのは特にダメです。当方は69才のオジン。指先が動きません。指先が動かなくても遊べるのがコマンドタイプのRPGのよいところ。その利点をなくすアクションはきらいです。 なにとぞよろしく。〔kousuke／69歳／男性〕 ●続編はよおおおおおおおお！ ノイローゼになりそうです……。また、小説なども出してくれると嬉しいです！〔翔HEY／26歳／男性〕 ●『FC』からシリーズは全てプレイしています。続きが待ち遠しい……。以前は『SC』が一番好きだったんですけど『閃』のリィンに全て持っていかれました。それだけに『閃II』のリィンが悲しすぎて〜続編を！ リィンの続編を激しく希望です!!〔ゆい／27歳 女性〕 ●ここまで丁寧で、引き込まれる世界観と登場キャラはそうそうありません。最近は少し現実離れしてきちゃいましたけれど、魔法を除いたら本当に僕たちのいる現実のどこかで登場キャラがこの物語を紡いでいるんじゃないか、そんな身近さを感じさせてくれました。伏線の回収が大変かもしれませんが、ぜひ今まで出てきた登場キャラで、丁寧なストーリーを描いてほしいです。〔あるとろ／22歳 男性〕 ●最近のハーレムネタは流行に合わせて？ やり過ぎないよーにね。〔Lifeart／30歳／男性〕 ●お疲れ様です！ アンケートはいいのですが「一つに絞れ」とか酷すぎます(笑)。これを書くのに何時間費やしたかw ですが『FC』から思い出すにつれて、いまも色褪せないとてもいい作品だと改めて感じました。続編が出るたびに疑問が増えていき、とても私が生きている間に収拾できるとは思えません(笑)。なので、ずっと続編を出し続けて下さい。『軌跡シリーズ』が終わるのは自身が止めた時」っていうくらいまでず〜っと続けて下さい。それではこの作品に関わったスタッフの皆様、お体に気を付けてお過ごし下さい。〔ヤンシー／38歳 男性〕 ●人と人がつながって国になり、歴史になるんだとしみじみと感じさせてくれるシナリオを、毎回楽しく拝見しています。ほかの国の動向も気になりますし、なにより結社がなにに利益を見出して行動しているのかが気になるので、次回作もとても楽しみにしています。ここから個人的な萌え目線の話になってしまいますが、クローゼとユリアが『碧』に出てきてくれたときはすごく嬉しかったです。あの2人は大好きなので。PS Vita版で追加シナリオがあると聞いて飛びついてしまいました（笑）。また出てほしいなー。あと、『閃』の話に飛びますが、エマちゃんがまじめキャラ設定なのにスカート短すぎです。ひざ丈にしてほしかったです。その方がキャラ設定も引き立つし、ほかの子のスカートの丈も映えると思います。〔かなだらい／27歳 女性〕 ●『零』から始めて『碧』『空』『閃』と続け、どのシリーズもストーリーはとてもいいと思ったのですが、『閃』になってからオーブメントの自由度が激減したのが残念でした。〔京／21歳／男性〕 ●『軌跡シリーズ』は少し知る程度で、クサイ台詞や戦闘シーンの印象から手を出さなかったのですが、『閃』をプレイしてみて180度変わりました。こんなにもストーリーがしっかりしていて、感動できたゲームは久々です。最近はこういうストーリー系のRPGが減ってきてるので寂しかったのですが、過去の『軌跡シリーズ』もやってみようと思いました。これからも応援してますので、続編楽しみにしてます☆〔マキト／38歳／男性〕 ●シリーズ全体を通して多く敷かれた伏線を、どう回収するのか楽しみで仕方ありません。 心惹かれるキャラクターやストーリー、そして心が震えるBGM。ゼムリア大陸全土が一体どのように動いていくのかとても楽しみです。僕が死ぬまでに完結してください。〔みずひ／20歳／男性〕 ●身喰らう蛇のキャラが割と好きなので、今後も期待してます。あと、ロリキャラに壮絶な過去を背負わせるのは程々にお願いします。『軌跡シリーズ』のロリキャラは、皆さんすごく可愛らしくて全ロリキャラが好きなので、たまに壮絶な設定が出てくると身悶えますゆえ。〔ヤンバルクイナ／20歳／男性〕 ●初めにネットのサイトで知ったときは、暇つぶしになればいいと思う程度でした。しかし、プレイし始めてすぐの、ヨシュアの演奏する「星の在り処」を聞いて泣きそうになってから『軌跡シリーズ』にのめり込み始めました。続編も楽しみに待ってますので、頑張ってください。〔シノリス／18歳 男性〕 ●もはや日本唯一ともいえるシリーズ物王道RPG。シリーズごとに内容が薄くなっている感はありますが期待しております。『碧』から進まない時間軸は、いい加減先に進むでしょうからなにもいいません。厳しい事も書きましたが、本当に好きなシリーズです。これからも楽しみに待っております。早く続編出してね！〔村上秀知／33歳 男性〕 ●面白いの一言！ シリーズを通して「この作品は嫌い」とか、「このキャラはダメ」だとか、そういう考えが浮かんだことが一度もないです。もちろん、悪役として嫌いなキャラはいくらでもいるんですが、キャラ自体が好かないってことがまずないのが素晴らしいと思います。要望なんですが、結社の情報もう少し開示して欲しいです。今後の展開に関わりそうな部分じゃなくて、具体的には構成員の日常とか、休暇の過ごし方とか。だって知りたいじゃん！ ギルバートが普段なにしてるかとか、カンパネルラが休日になにしてるかとか……って、でも執行者は年中休日みたいなもんか。いつか作る側に回ってみたいと思ったゲームは、今のところこのシリーズだけです。 俺が入社するまで終わるなよ！(笑)〔E.diole／17歳／男性〕 ●いろんなRPGをプレイしてきましたが、初めて『FC』をプレイしたときに「このRPGはなにかが違う」と感じました。設定資料などの本を初めて買ったゲームも『軌跡シリーズ』であり、本当にクリアした後もずっと楽しめるのが嬉しいですね。帝国編でまだ全体の半分くらいとのことですが、これからもこのすばらしいゼムリア大陸の物語を続けて欲しいです。〔agert／26歳 男性〕 ●『FC』を手に取った時はすでに『碧』が発売されており、リアルタイムで発売を心待ちにしたのは『閃』からですが、既に次の情報はまだかな、とそわそわしています。PC版の『FC』からリアルタイムで『軌跡シリーズ』を追っている方は、10年間待ち続けているのかと思うと脱帽です。これからもシリーズを楽しみにしています。〔冬瓜 35歳 女性〕 ●どうしてこんなにも心惹かれるのか、私自身よくわからないですが、それくらいこのシリーズは好きです。 いつか『軌跡シリーズ』のキャラクターが総集結で身喰らう蛇と闘う、そんな最終章があるのかな……？ 最終章なんて考えたくないけど。〔係長 29歳 女性〕 ●『零』を初めてプレイし、そこから『空の軌跡』の3作品もすぐに買い、その後『碧』も楽しく遊ばせていただきました。現在は浪人生なのでまだ『閃』は未プレイなのですが、受験が終わったらすぐにやりたいとウズウズしています。シナリオが面白かったり感動したり、戦闘では熱くなる場面がたくさんあったりと、印象に残っています。また、本編とは違う遊びや依頼をこなしていく寄り道まで楽しませてもらいました。でも一番すごいと思ったことは、どのシリーズでも音楽が素晴らしいことです。勉強で疲れた時に聴くと、だんだんやる気が再び出てきてがんばろうという気持ちが湧いてきます。音楽には何度も助けられました。これからも感謝の気持ちで微力ながら応援していきます。いい作品を頑張ってください！ 長々とありがとうございました。〔ワドソン／19歳／男性〕 ●（中国人です、今東京に留学中、日本語はあまり上手でわありません、本当にすみません）16歳の時、『FC』を初め出会った。綺麗な画面や、美しい音楽や、attractive story、魅力的なキャラなどは私の心にすごくいいイメージを与えた。それが『軌跡シリーズ』の魅力と思う。しかし『閃』のストーリーとキャラ描写はちょっとがっかりだ。特に絆システムが嫌な感じ……。確かにプレーヤーとして、自分が好きなキャラを選べるがいいけど、しかしそうすると、主線に多くのキャラが必要なくなるという感じ。それに『軌跡シリーズ』はRPGでしょう？ GALGAMEじゃないでしょう？ GALGAMEはプレーヤーの選択によって、ストーリーと結末が違うが、RPGは主線ストーリーが変わらないので、誰を

選択するのは何の意味あるの？　絆システムのせいでヒロインも描写が不足、それに皆は全部リィン一人だけを中心して、自分のストーリーが少ない、どうしてリィンだけが好きになければならないの？　RPGとして、キャラはかなり重要な存在だね。しかし、絆システムがあれば空気になるキャラが多い。主人公だけはダメだね～と思う。それにしても、私は「軌跡シリーズ」の大FANだ。これからも応援する。［みう／22歳／女性］　●食べ物のグラフィックが好きなので、よく眺めています。ほかにこういうゲームは知らないのでたまらんです。［イカす烏賊／19歳　男性］　●「軌跡シリーズ」は全て3回ずつくらいクリアしています。　このシリーズはストーリーに感動する為、発売日は会社を休んで買いに行きます。今後ももっと感動させて下さい。期待しています。［オメガ／28歳／男性］　●『閃Ⅱ』も楽しくプレイさせていただきました。Ⅶ組と別れるのが辛いので、ぜひ『閃Ⅲ』もお願いしたいところです。それまで夢幻回廊を回ってますので！［ケイ／22歳／男性］　●ATバトルというやや古典的な戦闘システムながらSブレイク、ATボーナスなどメリルあるシステムが魅力。今後も様々な改良を行ってほしい。ストーリーも王道ながら熱い。しかしプレイヤーが疑心暗鬼になりかねないので、善人と見せかけた黒幕はあまりやり過ぎないほうがいいと思う。［yosshi／26歳／男性］　●みんなどこから武器を取り出してるんでしょうか？［burosya／24歳／男性］　●「軌跡シリーズ」に最初に触れたのは、自分が小学生の時でしょうか。「FC」の記憶があまりなかったもんですから、PSPでまた発売されて「これは良い機会!!」と思い再びプレイ。月日が経ち「嗚呼……またやりたいな～」って時に「空の軌跡」のHD版が発売。ファルコムさん　わかってるなぁ!!（笑）。もう自分にとって「軌跡シリーズ」は人生の相棒ですね（笑）。これからも新たなキャラクター、新たな「軌跡」の世界を見せてください!!［れもねさん563／19歳　男性］　●世界観だけではなく、近い時間軸で異なる主人公ってところが最大の魅力だと思います。自分としては日本を代表する日本らしいRPGだと思います。［ギンノソラ／26歳　男性］　●これからもシリーズを頑張ってください！　完結までには伏線回収などもぜひお願いします！　できれば、ぜひ『閃』の『3rd』版を出してその後のストーリーを見たいですお願いします!!!　あのままだと消化不良なんです。お願いします何でもする(ry　［まさ公／20歳／男性］　●もう、いつになったら終わるんですかねこのシリーズは!!!　いや、嬉しいですけど！　楽しいですけど!!　でも、今回の『閃Ⅱ』に関してはちょっと不満がありますね。主人公の大きな目標が結局達成されていないという点と、明かされていない謎がさらに増している……。これでいいのですか？　まぁ面白かったんですけど！　これからも「軌跡シリーズ」を追い続けます！　完結まで頑張って下さい!!［ゆう／17歳／女性］　●「軌跡シリーズ」は主人公たちだけではなく、街の人それぞれに物語があるので、どのシリーズも彼らと会話をするのが楽しい。これから先、共和国やレミフェリアなどで、どのような人たちに出会えるのかを楽しみにしています。［朱樹／31歳／女性］　●エステルたちにまた会いたいと思う反面、もう出てきて欲しくない、とも思います。『空の軌跡』でいえば、エステルやヨシュア、レン、ケビン、リース……、『零』『碧』でいえば、ロイドやティオ、リーシャ……。彼らはもう十分にがんばってきたと思います。周りの人たちに助けられながらも、つらい出来事を乗り越えてきました。もう幸せに暮らしても良いと思うんです。特にエステル、ヨシュア、レンたちは幸せになってくれないといけないと思います。　彼女たちにまた会いたい、またプレイヤーキャラクターとして操作したいとも思いますが、幸せな暮らしを満喫してほしいです。もちろん、ゲーム内の新聞などで「リベールの若手遊撃士、結婚!」みたいな出番なら大歓迎です。［もっつっ／23歳／男性］　●PSstoreで暇つぶしに体験版を遊ぼう……、というところから入った「軌跡シリーズ」だったのですが、プレイするほどその魅力にはまりこんでいきました。登場人物全員に信念があり、生き様があり、力強さがある。それぞれが暗い過去を背負っていたり、組織や団体に加入していながらも、協定を結び、協力し合う熱い展開！　そこが魅力的な部分であり、プレイしていて素直に応援できるんです。王道RPGの原点はここにある！　「軌跡シリーズ」がもっともっと続きますように。［かせのん／21歳　女性］　●生き続けるこの世界に生涯浸っていたいです。［老い木／22歳／男性］　●『空の軌跡』の3部作に関しては、日本の誇らしい「RPG」として終始ワクワクしながら楽しめました。謎解きから釣りまで様々で「ああ、ゲームやっているなぁ、楽しいなぁ」と。物語も素晴らしく王道、って良いなって思います。これぞ求めていたゲームでした。ラストもスッキリする終わり方でプレイ後の達成感は本当に、本当に忘れられません。その為か『零』以降もプレイ致しましたが、ギャルゲー要素が強くなっており「RPG」を遊んでいる感が薄れとても残念です。きっとそれぞれ求めているニーズが違うし、時代と共に変わるのでしょうが、私はきっとそれにはついていけません。「RPG」を制作されるファルコムさんが大好きです。『空の軌跡』という素晴らしい「RPG」をご提供いただき、ありがとうございました。私の中では一生忘れられない作品の一つです。［緋咲　21歳／女性］　●もう10周年なんですね。『閃Ⅱ』もこないだ終わりました。いろいろ謎が残りすぎて「Ⅲ」を出して欲しいです。その後は共和国編に期待してます。まだまだ続いていくと思ってるので、期待してます!!［南雲仁／39歳／男性］　●PC版の『FC』から始め、『閃Ⅱ』までの10年。とても楽しませてもらってるシリーズです。いつも続編がまだかまだかと、ファルコムのHPを覗いてます。どの作品においても、キャラクターやストーリーが魅力的で引き込まれる作品だなと思います。特に『閃』と『閃Ⅱ』は、舞台ひとつ変えただけでこんなにも印象が変わるものなのか、と印象深い作品の一つになりました。最後はすべてのシリーズのキャラが出てきてほしいなと思います。その頃にはエステルたちはいくつになっているのでしょうか……(笑)。今後もどのようなストーリー展開になるのか楽しみで仕方ありません。とにもかくにも「軌跡シリーズ」最高です。［桜華／23歳／女性］　●『FC』の発売からずいぶん経ってから「軌跡シリーズ」に出会ったのですが、今まで出会ったどのマンガ、どのアニメ、どのゲームよりも素晴らしい、まさに運命とでも言うべき出会いでした。発売当初からついていくことができなかった分、今後は完結まで意地でもしがみついていく所存です！　まずは『暁』、そして次作も楽しみにしております！［うさぎ饅頭／18歳／女性］　●「軌跡シリーズ」は私が生まれて初めてプレイしたRPGで、小学生の時からたくさん感動をもらってきました。「軌跡シリーズ」は私の一番好きなシリーズです。　とりあえず、「軌跡シリーズ」が完結するまでは、絶対に死ねないと思っていますw　「軌跡シリーズ」はBGMや世界観や物語やキャラクターなど細部まで丁寧に作りこまれていて、プレイしていてもそんな細やかなところにいちいち感動していますw　ただ最近、パーティーキャラが増えすぎているのが少し複雑です（登場人物がたくさん出てきてくれるのは嬉しいのですが、メインのパーティーキャラは6人くらいまでが私的にはいいです）。これからも素晴らしい作品を作ってください！［みをら／15歳　女性］　●ほかにあまり見ない、世界観や設定を大事にしたRPGで毎回楽しんでプレイしてます。長く続いてくれることを望みますが、そろそろ『空の軌跡』のように気持ちよく終わるエンディングが見たいです。『碧』『閃Ⅱ』と続いて、オズボーン閣下大勝利という状況なのが辛いですね。やはり、主人公達の活躍は報われてほしいです。［TKD／28歳／男性］　●中学生の頃にプレイし始めて、思い出補正が大きいかもしれないが「RPGといえばこれ！」という印象を持っている。深い背景を持って登場するキャラクターや、悪役までもがしっかりした自分の考えを持っている姿に当時は本当に心を打たれた。とても良いシリーズだと思います。これからも是非頑張ってください。クオーツは属性値のシステムの方が良かった。［リチェルカ／21歳／男性］　●『閃Ⅱ』の第Ⅱ部③でのガイウスの「……そうか。ともかくシャルには報告しなくてはな」みたいな台詞に、感動や奥行きなどいろいろなことを感じることができたので、台詞を考えてくださった方を心から尊敬します。［ねぎ／28歳　女性］　●10周年おめでとうございます。自分は先日『閃Ⅱ』を終わりました。正直、まだ謎が解けきれてないので不完全燃焼です。とりあえず、次回作を全力で期待して待機してますね。アリサの「人に見せられない衣装」は見たかったです。［鶏矢／22歳　男性］　●デュバリィちゃんを主人公にしてください［水無月　23歳／男性］　●すべての「軌跡シリーズ」のアニメ化希望です。続編とかも期待してますので、頑張ってください。［さきつね／21歳　男性］　●リィンの話をこのままで終わらせないでください。彼の鬼の力のことも知りたいし、『閃Ⅱ』のその後が心配でもあります。あとドラマCDとかで『閃』のB班の特別実習（特に1章）の様子や、トワ会長たちをはじめとした先輩方同士の出会いや日常を知りたいです。［あすきい／18歳／女性］　●完結を早く見たいという気持ちもありますが、いろんな視点から世界を見て、じっくり丁寧に物語を描ききってほしいなと思います。［おぷりん／26歳／男性］　●本当に何気なく買った『零Evo』から「軌跡シリーズ」を知り、『空の軌跡』をプレイしてヨシュアとエステルちゃんの「軌跡」にとても心打たれました。元よりゲームはそれほどやらなかったのですが『空の軌跡』は続きが気になって毎日プレイしました。『FC』での衝撃のラスト、『SC』でのレーヴェの死やヨシュアとエステルの再会とか、度々泣かせていただきました。また、BGMも最高なんですよね。　そのシーンにピタリとハマって、BGMが本当に好きです！　それからは改めて「軌跡シリーズ」の魅力に気づかされ、気付けば全シリーズ制覇という……！　『閃Ⅱ』もとても衝撃的な展開でした。クロウ先輩大好きでした……。これからも「軌跡シリーズ」がどう繋がっていくのか楽しみです。［かしわ／20歳／女性］　●「軌跡シリーズ」10周年おめでとうございます！　「軌跡」とともに成長してきた人間なので、とても感慨深いです。やっと主人公たちと同じくらいの年にもなりました(笑)。これからもゼムリアの未来を見届けてさせていただきます。「軌跡」最高、ファルコムさん最高です!!　余計な一言になりますが、『閃Ⅱ』をクリアしての感想を。『閃Ⅲ』は出ないんですか!?［優／17歳／女性］　●アンケートに答えてたら、また『FC』からやりたくなってきた。ストーリーも曲も最高。戦闘もシリーズが出るたび面白くなってる。［ニャー助／29歳／女性］　●まずは、10周年おめでとうございます。『FC』からシリーズを追いかけています。NPCにもストーリーがあり、おつかいをするのも楽しく、RPGってやっぱり楽しいな、と思いながら世界観にずっとハマっています。カルバード共和国やアルテリア法国などの別の国についても、これからもっと掘り下げていただきたいです。『閃Ⅱ』の続きも気になるので、続編が出ないかなと期待して待っています。今の状態だとリィンが不遇なので……。あと、個人的なことですが、今回のアンケートに「好きな曲」の項目がなくて残念でした。ファルコムさんの魅力には音楽の力もあると思いますので。これからもシリーズをずっと応援しております。［ハル／35歳／女性］　●10周年おめでとうございます!!「軌跡シリーズ」があったおかげで彼氏や友達ができました。本当に感謝しています!!　完結するまで

ずっと買い続けます!!(*´ω`*)［ひろぽん／21歳／女性］　●「軌跡シリーズ」を始めてまだ年数は浅いですが、どのゲームにも負けない魅力を感じました。是非ともこれからも頑張ってほしいです！　そして『閃』シリーズ続編希望です！［NO.2／21歳／男性］　●話は素晴らしいです。――が、伏線が伏線を呼んで終わりが見えない!!　早くまとまった完結を見てスッキリしたいです！　あと、そろそろもう一回女性主人公どうでしょうか？　もしくはメインの主人公は設定するけれど章ごとに主人公を変えるなど。また、アーツ属性値復活プリーズです！　でも、とりあえずまだまだ完結は見なさそうですね。待ってます。［音葉　24歳／女性］　●『閃』になって味方がフィールドで並ばなくなったのが辛い。等身を従来のものに戻して欲しい。また、台詞の吹き出しの顔は挿絵に戻して欲しい。［こっちゃろ／26歳／男性］　●「FC」から最新作の「閃II」までやりました。今までプレイしたゲームの中で一番好きなシリーズものです。それぞれの作品に魅力的なキャラやNPCがいて、ストーリーも良くて、アンケートの回答も悩みました。希望としまして、クロスベル編続編をすごく所望します……！　ワジ、ヴァルドの活躍も見たい&魅力的なキャラの多い七耀教会編なども見てみたいです。あとはたくさんの伏線を回収していただきたいですが、長く永く続いてほしい作品ですので、ファルコムさんのペースでこれからも作品を出していただきたいです。一ファンとして応援しています！　これからも頑張って下さい。［ぽりん　22歳　女性］　●壮大なスケールの物語設定が、ゲームである事を忘れるくらい奥が深く、漫画のように楽しめる。また各作品の絡み具合がとても好き。［スキル／27歳／男性］　●ターン制のRPGを探していて、発売されたばかりの『零Evo』が気になったので、どうせなら最初から……そんな気持ちで始めました。ストーリー、クエスト、クオーツ配置、そして小説!　こんなRPGは初めてで、ズブズブとのめり込みました。　全てが繋がっていて、でも進化もしていて、ハッピーエンドだけじゃなくて、でも王道!　すっかり「軌跡シリーズ」の虜です。［ちゃんゆ／28歳／女性］　●出会いは3年くらい前になります。エナミカツミさんが好きだったので、ジャケットとストーリーに惹かれて「零」を購入しました。アクションは苦手なので、ターン制というのも嬉しい要素でした。アーツや装備でキャラの特性を活かすのが好きなので、オーブメントの仕様は「碧」が一番好きです。［燐花／21歳／女性］　●この作品に初めて出会ってからは、次の作品はまだかまだかと待つ日々です。新しい作品が出るたびに何周もプレイし、同じファンの方々とあーだこーだと考察するくらい「軌跡シリーズ」が大好きです！　一番気に入ってる部分は、登場するすべてのキャラに名前が付いており、会話する度に違った話をしてくれるところですね。やり込み要素なども充実しているので、RPGというカテゴリーの中では一番好きな作品です。自分がおじいちゃんになるまで続いて欲しいと思ってます（笑）。［MaNa／28歳　男性］　●PS3版の「空の軌跡」に出会ってからのめり込んでいます。全作品プレイして、クルツみたいなネタキャラ（おい）に愛着が沸いたりして楽しいです。ラジオでも話題になりましたが、『空Evo』の発売も期待してます。［ごまこ／32歳　男性］　●もう10周年になるタイトルですが、まだまだ遊びたいと思える作品です。同じ世界観でありながらこんなに長く続けられるのも、シリーズファンだけではなく、開発の方々を含めた両方の愛が備わってこそではないかと思います。これからのさらなる進化に期待したいです。10周年、本当におめでとうございます。［SYONA／23歳／男性］　●毎年1年ほどで新作を発売していますね。今後もぜひ「軌跡シリーズ」の作品を出し続けて欲しいです。たまには当初のキャラクターがどうしているのか、といったスポットも当ててほしいですが、それぞれの作品に合ったストーリー、世界観で今は満足しています。これからも、ユーザーを楽しませてくれると嬉しいです。［たかみち／21歳／男性］　●近藤社長、ファルコムで働く皆様、いつも楽しい作品をありがとうございます。これほど熱中できるゲームに出会えるとは思っていませんでした。ストーリーの面白さはもちろんですが、あらゆるキャラクターの背景をこれだけきっちり描いてるのは、本当にすごいです。全キャラに感情移入してしまいます。どんな形でこの「軌跡シリーズ」が終わりを迎えるのかとても気になっています。早く終わりが見たいという気持ちと、楽しみがなくなるので終わってほしくない、という気持ちが半々です。これからも面白い作品を期待しています。［レン・ブライト／21歳　男性］　●「軌跡シリーズ」10周年、おめでとうございます。PC版が発売された当時（この時はまだ「英雄伝説VI」でしたね）はマイナーな印象でしたが、今では新規プレイヤーもかなり増え、JRPGの中でメジャーな部類になっている状況がとても感慨深いです。シリーズも折り返し地点を迎えましたが、まだ、残っている伏線もありますので、これからも「軌跡らしさ」を失わずに、クオリティの高い作品を作り続けてください。あと10年ぐらいかかるかもしれませんが、完結を見届けるまでずっとついて行きます!［ゆいか／37歳／女性］　●『FC』から『閃II』までプレイしてきましたが、やっと全体の半分というのは本当なんでしょうか(笑)。長く楽しめるのは嬉しいのですが、できれば私が30代のうちに完結させてほしいなと思います。あとは『HD edition』ではなく、『空の軌跡』のフルリメイクを是非!［cho-ro-3／32歳／男性］　●とにかく、最初にプレイした「FC」から『閃II』まで、全ての「軌跡シリーズ」が大好きです！　初めて「FC」をプレイした時から、魅力的なキャラクターや作り込まれた世界観、素敵なBGMなどで、「軌跡」の世界にグイグイ引き込まれてしまいました。きっとこれからも私のなかで一番好きなゲームシリーズなのは間違いないと思います(笑)。ファルコムさいこー!!［ねこだるま／21歳／女性］　●一生追い掛けて行きます。生きがいをありがとう。［とも／22歳　女性］　●「空の軌跡」などの頃の2Dキャラが好きだったのでまた採用してほしいのと、PC版の『碧』を出してほしいです。［北のポム／51歳／男性］　●「軌跡シリーズ」初プレイのきっかけは、たまたま聴いた『零』の戦闘BGMに惹かれたからでした。ゲーム内の要所で挿入されるBGMと、ストーリーとのマッチ具合には毎度感動します。また次回作にも期待!［ヨルノ／25歳／女性］　●『閃』からコンビクラフトが無くなったのは悲しい。［ジョスカ／24歳／男性］　●「軌跡シリーズ」が大好きです。「ティオのファルコムラジオめんどくさいです」にも投稿するぐらい好きです。これからも新作は買い続けたいと思います。応援してますっ!［KAZU／18歳／男性］　●「空Evo」をぜひお願いします！　あと、そろそろアーツを使ったときもアーツ名唱えてほしいっす！　強力なアーツだけでもいいんで!!　あと、ディフォルメじゃなくてスケールフィギュアも出してください!!!［アドル・林／28歳／男性］　●10周年おめでとうございます。重厚なストーリーはもちろん、音楽の素晴らしさ、魅力的なキャラクターと、高い次元でバランスがとれた素晴らしい芸術作品だと思います。このシリーズに出会えたことを、本当に嬉しく思います。一番好きなゲーム作品になりました。次回作（当然ありますよね？）も期待しています。［一二三月／31歳／女性］　●まず……、好きなキャラを3人に絞るなんて無理です！　「軌跡シリーズ」は大好きな作品です。長く続いて欲しいけど、続きも気になるから終わらせてほしくもある……。ものすごいジレンマです。PSP版の「FC」をプレイしていた頃はPSP版の「SC」がまだ発売されていなくて（発表もされてなかったような?）、慌ててPC版を買いました。でも家のPCじゃ上手く動かなくて……。そんな懐かしい思い出もあります。エステルと一緒に泣いて笑って、ロイドと一緒に悩んで迷って、リィンと一緒に今辛い現実と闘っています。終わらせたいし、終わらせたくない。こんなふうに思える作品に、長いゲーマー人生で初めて出会ったのが「軌跡シリーズ」です。続きも楽しみにしています。また、1年に1作のペースは保持して頂けると、アラフォーゲーマーには何よりです（ペースが広がると、シリーズが終わる頃にはゲームが出来なくなってるような……）。［ありす／41歳／女性］　●「閃」を初めてプレイしてから、こんなに楽しいゲームがあったんだ……と感動しました。　好きなゲームは何?　と聞かれたら、真っ先に「閃の軌跡」と言えるくらい大好きです！［伯昂／16歳　女性］　●話の伏線がなかなか回収されていないので、少しペースアップしてもらいたいな、と思ってます。　あと「閃の軌跡」ではパーティキャラの裏切りや死亡という強烈なインパクトのために精神的にくるものがあったので、次回は「SC」のような大団円というか、「軌跡」らしい王道の展開をして欲しいです。［あき／29歳　女性］　●そろそろ、地名やモブキャラなどが覚えきれなくなってきた……。［くされももんが　38歳／男性］　●「軌跡シリーズ」に出会って早9年（微妙に10年に足りてないのが悔しいです）、学生の頃にハマり社会人になった今でもずっと好きなシリーズです。このシリーズが終わるまでは死ねないぞ！　と思うくらいに、シナリオはもちろんですが毎回音楽も楽しみな作品です。これからも楽しみにしています！［らいか／25歳／女性］　●なんといっても、その壮大なスケールで繰り広げられるストーリーやキャラクターたちがとにかく魅力的で、なによりカッコいいです。このシリーズは一言でいうと力強さ！　ヨシュアがエステルの元から離れた理由を探しに行くことや、ロイド君の壁を乗り越えようとする力強さ。生きていくことは辛いことばかりですし、壁ばかりで挫折してしまうことも多いですが、この「軌跡シリーズ」を通して何度絶望しても立ち上がってやる!!という強い思いを持つことができました!!　この先も応援しています！　　あと、いつかまた「空の軌跡」のメンバー全員で旅をしてほしいです。やはりあのメンバーが好きなので、「一緒に旅したよ」という場面を見たいですし、プレイしたいです!!［conb／23歳／女性］　●プレイしたのは「閃」と「閃II」だけだけど、ほかのもすっごくやってみたいなぁー♪　と、思えるような作品でした。キャラクターもカッコよくて、プレイするのがすっごく楽しかったです。用語とか覚えるのがちょっと大変でしたww　でも、そういう世界観があるから楽しくプレイできるのかなーと、思いました。次回作も楽しみにしています！［muny／14歳／女性］　●『空の軌跡』10周年おめでとうございます。まだ「英雄伝説」に「VI」が追記されて「FC」という文字がなかった頃、その時から私は『空の軌跡』にハマり、10年経った今でも『空』は私の原点であり大好きな作品です。当時、私がPCに貼りついてゲームをプレイすることは珍しいものでした。その点は今も変わらず、元々ゲームはプレイするよりも見る派で、ゲームをプレイすることはむしろ苦手でした。その私が見てるだけじゃ物足りない!　と思うきっかけとなったのが「空の軌跡」でした。そこからどんどんとハマり込み、ゲームだけではなく音楽やファルコムさんが手掛けるほかのタイトルまで興味の幅が増えて行きました。日常生活の傍らには、必ず「空の軌跡」があったといっても過言ではないくらい、私は「軌跡」と一緒に生きてきたと思います。『空の軌跡』に出逢わなかったら今の私はいません。『空の軌跡』が私の原点です。本当に大好きな作品……。新作ももちろんプレイしていて好きではありますが、「軌跡シリーズ」の原点であるからこその良さや、魅力が「空の軌跡」にはあると思います。シリーズがどんどん続いていくのと同時に、『空の軌跡』も末長く語り継がれていく物語となることを切に願っています。［白花　24歳／女性］



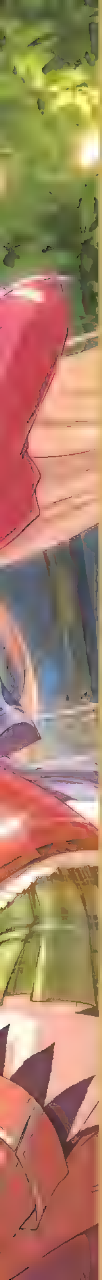
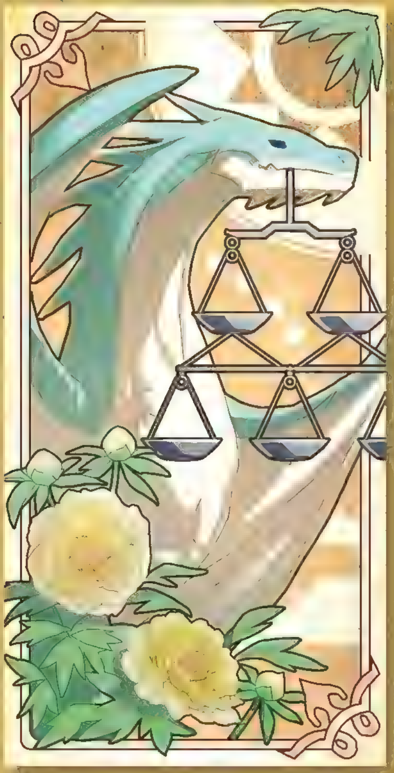


Illustration Memories

イラスト回想録



「軌跡シリーズ」イラスト回想録

「軌跡シリーズ」10年の歴史において、数百点にもおよぶ魅力的なイラストが公開されている。そのなかから厳選した229点を、おなじみのキャラクター達のメッセージとあわせて大紹介！





販促用イラスト

安心して背中を任せられるパートナーってのは心強いな

ふむ。ではボクの背中はシェラ君に任せようかな？

あたしとアイナにお酒で勝ったら、考えてもいいわよ？

最初から「嫌だ」って言ってあげた方がいいんじゃないの？

2005年ミニカレンダー 1 ～2月用イラスト



どこかで見覚えのある手前の娘もいいが、後ろのしおらしい仕草の娘も格別だのお

閣下。恐縮ながらあの方はヨシュア様かと……

おお！？　お前が冗談を言うとは珍しいが、あまり面白くないぞ？

いえ、決して冗談などではなく……



壁紙用イラスト

あら、よくできたボトルキャップね。すごく似ているじゃない

2人の特徴がよくわかるし、なにより可愛い！

第2弾はぜひ僕とミュラーのカップリングでお願いするよ

気色の悪い表現は止めろ。そもそも誰にお願いするつもりだ？



壁紙用イラスト

普段のエステルちゃんも可愛いもんだが、こういう姿もまた格別だなぁ

袋からこぼれたぬいぐるみのヨシュアさんも可愛らしいです。みっしぃには負けますが

可愛らしさでみっしぃと比べるのはヨシュアさんがかわいそうじゃないかしら？



ポストカード用イラスト

女性にこんな悲しい顔をさせるなんて、君は人の風上にもおけぬ最低な男だな

男5人がかりで彼女を捕えようとしたあなたに言われたくはないかな

く、あれには煉獄よりも深い理由があってだな……

言われなくても、もう二度とエステルのそばから離れるつもりはないさ



ポストカード用イラスト

棍棒を持ったエステルちゃんが凛々しいうえに、ハーモニカを吹くヨシュア君も絵になるねぇ

ケビンがハーモニカを吹いても胡散臭いだけなのにね

ぐお、言うやないか



壁紙用イラスト

ジェニス王立学園で演劇を行ったときのものね。あたしは「紅騎士ユリウス」を演じたのよ

私は「蒼騎士オスカー」を演じました。たくさん練習したおかげで、劇は大盛況でしたね

ふむ。次回はボクもぜひご一緒させてもらいたいものだね

あんたはただ騒ぎたいだけでしょーが



PC版『空の軌跡』設定集収録イラスト

ナイアルと初めて出会ったときのもので、「翡翠の塔」を案内する依頼を受けたのよね

思えば長い付き合いだけど、出会いはこの「居酒屋アーベント」だったね

そうだったな。まぁこれからもよろしく頼むぜ

PC版『空の軌跡』設定集収録イラスト

あんたと飲むのは嫌いじゃないけど必ず先につぶれるわよねぇ

シェラ君のペースが速すぎるのだよ

あら、シェラザードのペースって速かったかしら？

アイナさんと比べたら、誰だって遅くなっちゃうわよね





PC版『空の軌跡』設定集収録イラスト

これは殿下がリベールを訪れた頃のものですね。周囲の様子がおかしいようですが

カシウス准将のお子さん達と出会った時のものかな。みなボクの歌声に酔いしれているところだね

そ、そうだったんですか。（とてもそうは見えないけど……）

PC版『空の軌跡』設定集収録イラスト

クラム君のいたずら好きは、本当に困ったものですね、先生

ええ、元気がいいことはよいことですが、しっかり叱っておかないといけませんね

本当にいいお母さんって感じね





PC版『空の軌跡』設定集収録イラスト

お母さんが亡くなる前たから、もう10年以上前の写真ね。懐かしいなぁ

カシウス先生も若々しいし、レナさんもほんと綺麗ね

エステル君の母君か。一度お会いしたかったな

ポストカード用イラスト「新米ブレイサーお仕事中」



ふふ、あたしが見てないところでも、しっかりやっていたようね

モチのロンよ！　だからこそちゃんと正遊撃士になれたんじゃない

ヨシュアさんと一緒に旅を続けた成果ですね



「空の軌跡FCイラストコンテスト」告知用イラスト

なんで俺だけ棒人間なんだ？　しかもモヒカン？

う、動きがなくてもこれだけの存在感を出せるなんて、《不動》の異名は伊達じゃないわね！

エステル。フォローになってないよ

「空の軌跡FCイラストコンテスト」記念壁紙用イラスト
「回復役からつぶせ!」

集団戦の場合、回復役から叩くことは基本だぞ

クルツさんもいいけど、アネラスさんもセラスの薬を使うから厄介よね

ギクッ！　エステルちゃん、余計なことは言わなくていいの！





『空の軌跡SC』イメージイラスト

レーヴェと話したりヨシュアに助けてもらったり、グロリアスでの出来事は忘れられないわ

あの時の君の無鉄砲さにはヒヤヒヤさせられたよ

でも、ヨシュアが何とかしてくれたじゃない。細かいことは言いっこなし

……調子いいんだから

『空の軌跡SC』イメージイラスト

後ろのハーモニカを持っている人がカリンさんよね？

うん。僕の姉さんで、レーヴェの恋人だった人だよ

一度お会いしたかったけど、ヨシュアと一緒にお墓参りができてよかった

ありがとう。きっと姉さんも喜んでくれていると思うよ





2006年カレンダー8月用イラスト

アガット君はティータ君と一回りくらい違うんだよね？

よく覚えてねぇが、それなりに差はあるな。それがどうした？

汚れなき幼女とむさ苦しい青年の逢引き――。興味深い

てめぇら。なにが言いてえんだよ



2006年カレンダー1月用イラスト

エステルさんたちが入っている四角い箱はなんですか？

これは《こたつ》ゆうて、中に大量のホムを詰め込んであったまる道具やで

なにしれっとウソ教えてるのよ



壁紙用イラスト

その、シェラ姉とオリビエって結局付き合ってるの？

あらぁ？ この娘もそんなことが気になるお年頃か

ふふ、だが僕らの甘美な関係は、エステル君には刺激が強すぎるんじゃないかな？

も～、いつもはぐらかすんだから

『LOGiN』(KADOKAWA刊) 表紙用イラスト

夕日をバックに、2人ともすっごく絵になってるね～

まぁ確かに様になってるよな

2人ともありがと。でも、改めて言われると照れるわね





壁紙用イラスト

こういう服って動きづらいからあんまり好きじゃないのよね～

いやいや、元がいいんだから、もっといっぱい可愛い服を着た方がいいよ～

せやで。ほんでヨシュア君をカンカン悩殺したったらええねん

の、悩殺って

壁紙用イラスト

クローゼもティータも、着物姿がよく似合ってるわね～

奥ではいい若いもんがゴロゴロしてるみたいだけど

いや、だって寒いしよ

冬のおこたは最高ですもんね～





壁紙用イラスト

エルモ村の温泉もいいけど、みんなで泳ぎに出かけるのも楽しいですね

とかなんとか言って～、アガットがいなくてさみしかったんじゃない？

もう、エステルさん。あんまり意地悪なことを言っちゃダメですよ

ヒュイ`

壁紙用イラスト

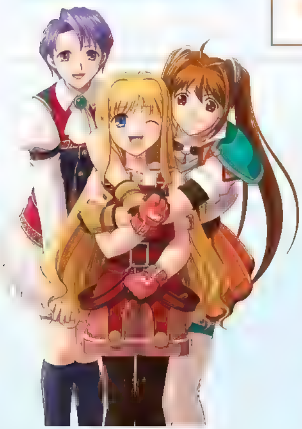
もしかして周りのペングーやポムなんかもお前が作ったのか？

そんな訳ないじゃないですか！　あれはただのぬいぐるみですよ～

（……と、見せかけて対赤毛撲滅ユニットの搭載を計画中よ！）

（エリカさん，万が一ティータが事故にあってはいけないからやめておこう）





『空の軌跡SC』イメージイラスト

クローディア殿下の美しさは相変わらずだが、この幼子の笑顔も悪くはない

……悪くはないって、引っかかる言い方ね。それにあたしは？

フッ。美のなんたるかを理解できない娘は黙っていたまえ

あんですって～！

壁紙用イラスト

あんたにも事情があったんだろうけど、今後はもっと考えて行動しないとだめよ

すみません、本当に反省しています

うんうん。君やったらもう大丈夫やろ





壁紙用イラスト

いいなぁ、あたしも雪合戦やってみたいな～

能天気な暴力オンナが握ると、雪玉っていうより固くて鉄球みたいになるんじゃない？

あんですって～！？

なんで2人とも仲よくできないかな

ポストカード用イラスト

ん～　いい顔して寝てんな～。俺もたまにはゆっくりしたいぜ

先輩ならきちんと休養もとっているんじゃないですか？　よく屋根の上で寝ていましたし

ばかもの。あれは精神統一というのだ





ポストカード用イラスト「エステル争奪戦」

グランセルの「ソルベ」っていうアイスクリーム屋さんはオススメよね

私もここのアイスはお気に入りです

みんなで食べるともっと美味しくなりますよね

壁紙用イラスト



ヨシュア、深い事情があったんだろうけど女の子にこんな顔をさせるのは……

ロ、ロイド。言いたいことはわかるけど、もうその辺で……

……いいんだ。もう二度とあんな顔はさせないよ



PSP版 空の軌跡SC 予約特典用イラスト

オリビエっていつもバラの花を持ってるイメージがあるわね

赤いバラの花言葉は「美」であり「愛」。ボクにピッタリの花さ！

確か、「模範的」って意味もありますよね

・・・どこがピッタリなのよ？

PSP版 空の軌跡SC
予約特典用イラスト

その笑顔で握りしめたスパナは、後ろの赤毛に投げつけるためのものよね？

お母さん、そんな訳ないじゃない！
おじいちゃんのお手伝いをしていただけだよ

……なに子供に物騒なこと吹き込んでんだ





PSP版 空の軌跡SC
予約特典用イラスト

クローゼってなにを着ても似合うわよね

礼服や学園祭の騎士姿も様になっていたしね

ありがとうございます。お二人に言ってもらえると本当に嬉しいです

PSP版「空の軌跡SC」
予約特典用イラスト

結局レオンには振り向いてもらえなかったわね。ほんと残念

フフッ。でも最近は若い学生の方が気になってるんじゃないの？

リィン・シュバルツァー――。仲間になるなら歓迎するつもりだったが

まぁ私は《殲滅天使》の離脱の方が悔やまれるがね





「空を見上げて～英雄伝説 空の軌跡ボーカルバージョン～」ジャケット

「リベル=アーク」が崩壊する絶対絶命な状況だったけど、あらあら

だって、絶対後悔したくなかったっていうか……

ふふ。あんまり意地悪なことを言っちゃかわいそうよ



壁紙用イラスト

以前も言ったけど、私エステルちゃんと今以上の関係になりたいんだよね

!?

へ!?　っていうかあなた誰!?
あと絶対なにかを勘違いしてるから!

ふむ。ならばぜひ詳しく聞かせてもらおうか。色々と楽しみだよ



壁紙用イラスト

くっそぉ　こいつも弟系草食男子を装った喰いまくりのリア充野郎か　くそっ

よくわからないけど　気に障ったなら謝るよ

その余裕ぶった態度が気に入らないんだよ　くそっ　!

ヨナ、見苦しいです

壁紙用イラスト

アカットさんとの果物狩り、すっごく楽しかったです

へ～、2人ともいい顔してるじゃない。アガットもまんざらじゃなさそうね

けっ　言ってろ

うちの可愛いティータを肩車しておいて、その口の利き方はなにかしら？





壁紙用イラスト

エステルも釣りが得意なのか

うん。ちなみに≪爆釣王≫っていう称号も持っているのよ

へえ　奇遇だな。俺も同じ称号を以前いただいたよ

へ～、ロイト君もやるわね。どっちが上か、早速勝負しましょ！

壁紙用イラスト

今も変わんないけど、昔は悪いことばっかやってたのね

「今も」ってなにさ！「カプア特急便」を立ち上げてからはマジメにがんばっているから！

「カプア特急便」といえば、以前クロスベルで依頼を受けたことがあったわね

社長さんが伝票を貼り間違えた荷物を回収するものでしたね





PSP版　空の軌跡SC
店舗特典用イラスト

改めて見ると、２人とも本当にスリムだよねぇ

ヨシュアさんは女性の服でも違和感なく着こなせますものね

むしろ女の子より似合っちゃうもんね

２人とも　そのへんで勘弁して…



ヴァンテージマスターポータブル（空の軌跡モード搭載）店舗特典用イラスト

リベールの温泉にもヒツジンが現れたのね

ユミルの温泉にも現れたが　あの時も我ら女子が入浴している時だったな

…あの時は、まさかリィンさんが覗きに来るとは思いませんでした

覗きに行ったわけじゃないから！
——でも悪かったよ



ヴァンテージマスターポータブル（空の軌跡モード搭載）店舗特典用イラスト

……楽しそうだな、ヨシュア

父さん！？　こ、これは——

いいじゃない、実際、楽しかったでしょ？

本気で言っているのかい？

2006年カレンダー3月用イラスト

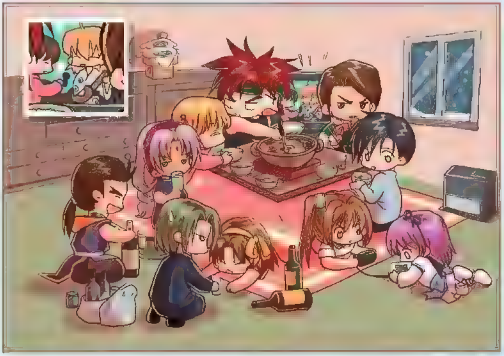
雛祭りの上段って、役割的にオリヒエやクローゼの方がよかったんしゃない？

ふふ。こういうものは、お似合いのカップルが務めるものと相場が決まっているのさ

ならアガットとティータちゃんでもよかったんしゃない？

なんでそうなるんだ、コラ





壁紙小ネタ用イラスト

こんな楽しそうな集まりに誘ってくれないなんて、ひどい！

あんたはちゃっかり放送されて楽しそうにしてたしゃない

誰も見ちゃいなかったがな

がが　ん



英雄伝説　空の軌跡FC&SC　スーパーアレンジバージョン』ジャケット表

レーヴェもカリンさんのお墓参りに来てたみたいね

うん。頻繁ではないと思うけど、顔を出していたみたいだね

あたし達も、また今度行きましょ



英雄伝説 空の軌跡FC&SC スーパーアレンジバージョン』ジャケット裏「失われた日々」

3人とも本当に仲がよかったのね

カリン姉さんは優しくて、レーヴェも本当の兄弟のように接していたからね

カリンさんか 、一度会ってみたかったな



空の軌跡 the 3rd イメージイラスト

当たり前かもだけど、やっぱりリースさんとルフィナさんって似てるわね

はは。性格はあんまし似いひんようやけとな

……もしかして、馬鹿にしてる？

いや。リースはリースや。それでええんちゃうか？



空の軌跡 the 3rd』デモイラスト

ここが《七耀教会》の総本山である《アルテリア法国》ですか

ああ。ちなみに、後ろに見えるんが観光名所にもなってる大聖堂やで

美術的な価値も高いですが、じっと眺めてもお腹は膨れません

当たり前やろ

英雄伝説 空の軌跡 the 3rd オリジナルサウンドトラック・ミニ』イラスト

子猫はこんなに可愛いのに、ケビンは全然可愛くない

にゃーん。お腹すいたにゃ～

――グラハム卿。お疲れのようですので、少しお休みになられては？

悪かったから、丁寧口調は止めたってくれ





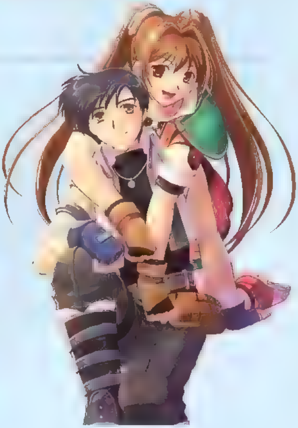
空の軌跡 the 3rd 店舗特典用イラスト

おすそ分けなんて、やっぱり仲がいいのね

あれは落としたリンゴだったので

……そやったんかい

冗談。美味しかったでしょ？



空の軌跡 the 3rd 店舗特典用イラスト

ちょっと。あんたヨシュアにくっつきすぎなんじゃないの？

へー　別に恋人同士なんだからいいでしょ！？

まぁまぁ２人とも落ち着いて…

ヨシュアは黙ってて！



『空の軌跡 the 3rd』店舗特典用イラスト

ま！　このティータの隣で輝く天使は誰かしら！？

エリカさん、落ち着いて。きっとティータが言っていた大切な友達なんだろう

むむ。話には聞いていたけど、かなりの破壊力ね

ふふ。お母さんとも仲よくなれるといいな

空の軌跡 the 3rd　販促用イラスト



ルフィナ姉さんとセルナート総長のツーショットやな

親友同士だった雰囲気を感じられるわね

親友やったら総長も少しは姉さんの優しさを見習ったらよかったのにな

ふふ、どうかしら



空の軌跡 the 3rd　販促用イラスト

殿下とよくご一緒されているこの女性はどういった方なんですか？

ああ、彼女はシェラ君といってね《銀閃》の名でも有名な凄腕の遊撃士さ

この細い体で……。教官といい、見た目だけではわからんものだな

空の軌跡 the 3rd 販促用イラスト

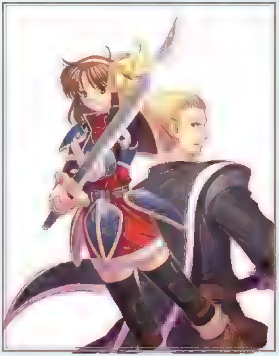
……その、姫殿下はレクターさんのことをどう思われているのでしょうか？

「尊敬はしてますけど、恋愛感情はありません」。以前、直接本人にも言いました

そいつはバッサリですな

ふふ。ですが、先輩に合う人は、きっとほかにいると思いますから





空の軌跡 the 3rd 販促用イラスト

この２人も八葉一刀流の使い手だそうだな

ああ。男性の方はアラン・リシャールといって、《剣聖》の後継者ともいわれた実力者だ

手前の女の子はアネラス君といって、ユン老子のお孫さんだね

ふむ。いつか手合せをお願いしたいものだ

空の軌跡 the 3rd 販促用イラスト

たった数日だったけど、王立学園での生活は忘れられない想い出ね

そうだね。ジルやハンス達のような友人もできたしね

ヨシュアさんのお姫様姿も忘れられません

……それは忘れていいから





ポストカード用イラスト

レクターさんは学生時代から逃亡癖があったんですね

別に逃げてるわけじゃねーよ？
ただ自由に動いてるだけだぜ

本当にあなたは私の鉄拳が好きみたいね

まっ待て、ルーシー！　冗談だ！



ポストカード用イラスト

リースの荷物にしては食べ物が少ないな？

大丈夫。別のトランクにちゃんと詰め込んであるから

さすがリースさんですね



ポストカード用イラスト

（やっぱり、リシャールさんが負けちゃったらカノーネさんは怒り狂うんでしょうか？）

（さ、さあ？　それはないと思いたいが……）

聞こえていますよ。私はそんなことで怒ったりしません。そもそも、大佐が負けることなどありません！

（いや　絶対怒るだろ）

壁紙用イラスト

エステルはクリスマスプレゼントはなにが欲しい？

ん〜、やっぱストレガー社のスニーカーかな？

もうたくさん持っているじゃない——

今欲しいのは、この間出たばかりの新作なの！





壁紙用イラスト

おっ、肝試しでビックリドッキリ急接近！　お約束だが羨ましいねぇ

だがもう一歩踏み込みが足らないね。もっとこう、胸を前に突き出すとか

なーにエロじじいみたいなこといってんのよ。ミュラーさんに言いつけるわよ

その必要はない。この阿呆が迷惑をかけたようだな

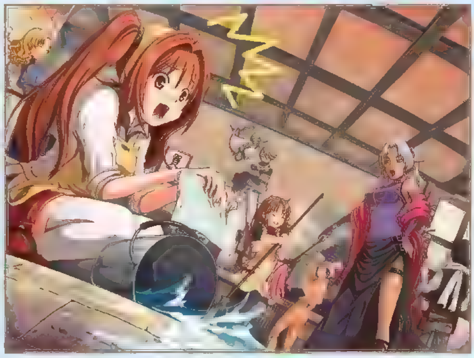
壁紙用イラスト

ギルドの掃除も遊撃士の仕事なんやね

仕事っていうより、それが当たり前って感じかな？

さすがね。ケビンもたまにはメルカバの掃除でもしてみたら？

キッツいなぁ。まぁ考えとくわ



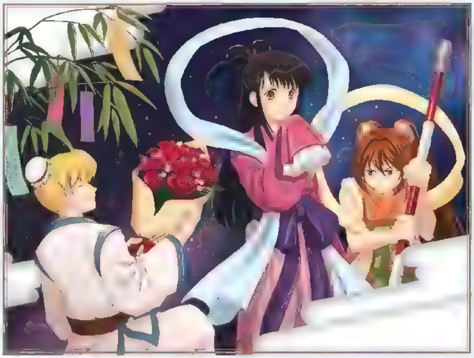


壁紙用イラスト

影の王がエステルちゃんのことを「太陽の娘」って称しとったけど、そのとおりや

うん。まぶしいくらい素敵な笑顔

もお、ふたりとも、褒めてもなにも出ないわよ？



壁紙用イラスト

お前、ほんとは女装好きだろ？

そんなわけないじゃないですか……

フッ。どんな格好をしようと、僕のヨシュア君であることには変わりないさ

それこそありえないですから



壁紙用イラスト

ティオやエリッサ達とピクニックに行った時の写真たね

ヨシュアのそばでチェルとウィルがすやすや寝てて可愛い～

お前は可愛くないモンを追いかけまわしてたんだな

ふん。「伝説のアノ虫」のよさが分かんないなんて　アガットもまたまたね

壁紙用イラスト

夜店の食べ物って、なに食べても美味しいわよね～

オレの財布は空っぽになってもうたけどな……

ケビンはミラを持ってなさすぎ

人のミラで食うといて、なんでそんな偉そうやねん





壁紙用イラスト

ジョゼットさんってお料理が得意なんですね

まぁね♪　昔からドルン兄達の食事を作ってたしね～

く～、本当に生意気なボクっ子ね～。あたしだって料理のひとつやふたつ

確かにエステルの作ってくれるチキンオムライスは絶品だよな

壁紙用イラスト

遊撃士のクセに自分で応急手当すらできないの！？　だからB級止まりなのよ

く、オレはいいって言ったのにこいつが強引にだな

まぁまぁエリカさん　彼はまだB級なんだから仕方ないよ

くそ　なんで俺がこんな目に





壁紙用イラスト

この人がマクバーンの言っていたレーヴェ——《剣帝》レオンハルトか

《鋼の聖女》に迫る実力者だったみたいですが……、寂しそうな目をする人だったのですね

後ろの女性が関係していそうだが……、一度その太刀筋を見たかったものだな



壁紙用イラスト

まったく、お前ってやつは初めて会った頃からなんにも変わってないよな

そんなことないですよぉ。私だってしっかり成長していますから♪

そういえば、あたしとアイナが初めて出会ったのも同じ頃よね

私がギルドへ依頼を出しに行った時ね。懐かしいわ



空の軌跡フェスタ用イラスト

澄ました顔して、なにリースの尻を触ろうとしているんだ？　このエロガッパは

——うわぁ

——最低

どう見たらそういう風に見えんねん。ホンマ適当なこと言いなや

壁紙用イラスト

浴衣姿のリース君も素敵だが、ユリア君といい雰囲気のミュラーも気になってしまうねぇ

ただお茶をいただいているだけだろうが

まぁ、この後は指と指が触れ合い頬を染めて急接近！　という展開だったのだろう？

黙ってろ





壁紙用イラスト

くっ　相変わらずシスターの破壊力も凄まじいけど、隣のネコも侮れない可愛さね

か、可愛い！？　このブサイクなネコが！？

この子の可愛さが分からないなんてケビンさん大丈夫ですか！？

そ、そうか、これは可愛いねんな。俺が悪かったわ

壁紙用イラスト

俺も結構食う方だが、お前さんの食欲には勝てる気がせんな

はは　A級遊撃士もお手上げの食欲なんて大したモンやな

私は普通。みんなが食べなさすぎなだけ

いやいや





壁紙用イラスト「聖夜の空中庭園」

あれ？　殿下の髪型ってショートじゃありませんでしたか？

ええ。これはエクステを付けた時のものです

ほ～。いつもの殿下も素敵だが、こっちもまた絵になりますな～

ランディさん、眼がいやらしいです



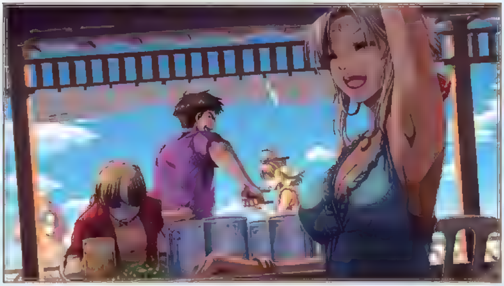
壁紙用イラスト

……お前、これ揉んでない？

そんな訳ないじゃないですか！？
彼女につかまっているだけですよ

エステルちゃんの胸につかまる……だと！？

その辺にしとかないと、ミレイユさんに言いつけるわよ？



壁紙用イラスト

いつもつぶれるのに、なんで飲みにつきあうのよ？

シェラ君の強引なお誘いを断るなんて、できるわけないじゃないか

あら、なんかトゲがある言い方ね。今度はアイナも呼ぼうかしら

スミマセンデシタ！

2009年カレンダー2月用イラスト

……あんたも大変ねぇ

こ――これは《セッタイ》といってたな――エリートになるには避けられない重要な使命なのだ

……

――な、なんだ！ 憐れんだ目で僕を見るのはやめたまえ！





2009年カレンダー6月用イラスト

後ろでクローゼさん達をうっとり眺めている女の子は誰ですか？

あれは私の後輩のリチェルね。フェンシング部に所属していて、仲よくしていた子よ

確かキルバートさんが学園を占拠した時、クローゼと間違えた女の子だよね

あの時はジークが助けに来てくれたわよね。ほんと頼りになるわ

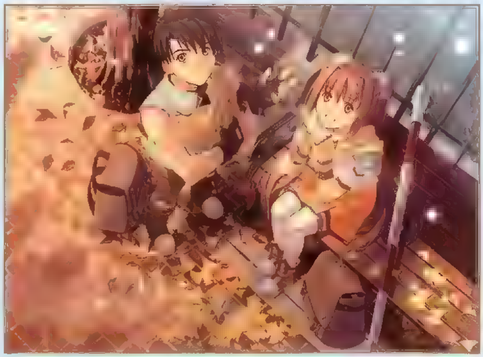
2009年カレンダー11月用イラスト「冬の訪れ」

枯れ葉が残るなかの雪ってのは風情があっていいもんだよな

ですね。こういう景色を眺めながらの一杯は格別ですよ

なーに、お酒の話？ 私も混ぜなさいよ

も～、ホントにお酒が好きよね





2011年カレンダー2月用イラスト

ティータが滑れないのはしょうがないとして　オリビエは意外だったわよね

ふっ　真の天才というものは　なんでもこなしてしまうものなのさ

なに言ってんだか。調子に乗ってるだけでしょ？

でも　実際できてしまうことはすごいと思います



ファルコムvs.jdkバンド 2010SUMMER！ジャケット裏

この自分より大きな鎌を持つ女の子と　巨大な機械人形はいったい

機甲兵や騎神とも違うみたいだけど

でも　とってもお似合いの2人に見えますね

（絶対なにか知ってる感じだな。やっぱり結社の関係者なんだろうか？）



PSP版　空の軌跡 the 3rd 店舗特典用イラスト

こうして見ると　どこにでもいるイチャイチャカップルなんだがなぁ

先輩はお二人のこともご存知なんですか？

そりゃあ知ってるさ。あの《剣聖》の娘とそのカレシだろ？

（……多分　ヨシュアさんのことも いろいろと知っているんでしょうね）

PSP版「空の軌跡 the 3rd」店舗特典用イラスト

うん。この愛くるしい笑顔！ 思わず抱きしめたくなるね

止めておきなさい。ヨシュアとアガットに怒られるわよ

オイコラ。なんでそこで俺の名前が出てくるんだ？

もう怒ってるじゃない





PSP版「空の軌跡 the 3rd」店舗特典用イラスト

……懐しい

先輩？ なにを考えているんですか？

……だが、いい風だ

え！？ どっ、どなたですか？

PSP版「空の軌跡 the 3rd」店舗特典用イラスト

ゴスロリ衣装って、可愛い女の娘をより輝かせる素晴らしいアイテムだね

ですね！ ティータちゃんの破壊力ったらないですよ

あんな動きにくそうな服のどこがいいんだ？ 走ったら転んじまうぞ？

アガットらしいというか……。でも、一応心配しているのよね？





PSP版 空の軌跡 the 3rd 店舗特典用イラスト「ある晩のサニーベル・イン」

珍しくオリヒエが余裕ある顔ね。まさか、また「デアセトの秘薬」を使ったの？

うん？ なんだその怪しげな名前の薬は？

お酒を飲んでも酔いにくくなる、以前アントンさんという方の依頼の時にも使ったものです

残念ながら使っていないよ。というか、まだ飲む前の写真だしね



PSP版「空の軌跡 the 3rd」店舗特典用イラスト

お姉ちゃん達とのお泊まり会、わたしも行きたかったなぁ

ティータちゃんならいつでも大歓迎だよ！ むしろ来てください！

ん、呼んだかな？ 僕ならいつでも大丈夫だよ

誰も呼んでないってーの！



PSP版 空の軌跡 the 3rd 店舗特典用イラスト

レーヴェはともかく、レンもコーヒー派なの？

レンちゃんは角砂糖をたっぷり入れて飲むのが好きなんだよね～

たっぷりってほどじゃないわ。ほんの6、7個くらいよ

……そ、それは美味しそうだね

PSP版 空の軌跡 the 3rd 店舗特典用イラスト

お兄様とミュラーさんって、ほんと仲がよろしいのね

そりゃあ親友だからね。それはイロイロなことを確かめ合った仲さ

まあ！　それはぜひ詳しく聞かせていただきたいわ

姫殿下がなにか誤解されているようだから、いかがわしい表現はやめろ





PSP版 空の軌跡 the 3rd 店舗特典用イラスト「姫の休日」

クローゼさんは本が好きですよね？何かオススメってないですか？

そうですね、定番ですが「カーネリア」や「賭博師ジャック」などは面白いですよ

そんな庶民向けのものより、僕が記したこの「肉体改造論」を読みたまえ

なに子どもにエグいモン読ませようとしてんのよ。趣味悪いわね



2008年年賀用イラスト

可愛い娘が1人、可愛い娘が2人……可愛い

なにを数えているんですか、先輩？

愛しい子猫ちゃんがいっぱいいると思ってね。一部、哀れな例外もいるようだが

（この女、まさか僕のことを例外呼ばわりしているわけじゃあるまいな？）



ポストカード用イラスト

カルデア鍾乳洞で戦ったこのペンギン　生意気にも強かったわよね

シミ　さんを探す依頼の時だったかしら？　たしかお宝を探していたわね

「大海賊シルマー」が残した、「銀露の宝珠」というアーティファクトだったかな

ええ。機能は失われてましたが、こちらで回収させてもらいましたわ



アートブックミニ収録イラスト

シード中佐ってネコが好きなんですね

特別好きというわけではないが
決して嫌いでもないよ

ネコちゃんからも好かれてるみたいだし、うらやまし～！

はは。まあ、アントワーヌには１度フラレてしまったがね



「空の軌跡スーパープライスセット」特典用イラスト

ほぉ　この阿呆でも人様の役に立つことがあるのか

やだなぁ親友、それじゃボクが普段迷惑をかけてばかりみたいじゃないか

実際その通りでしょう。ここまで自覚がないのも大したものよね

（しかし、エレボニア帝国の皇子に荷物持ちをさせるってのも凄いな　）

空の軌跡スーパープライスセット特典用イラスト

こうしてみると、仲のいい三姉妹って感じですね～♪

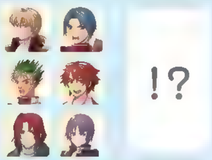
ここにヨシュアが加わると、いい感じで四姉妹に見えるんじゃねえか？

冗談でも勘弁してください





空の軌跡スーパープライスセット特典用イラスト



あんた達ねぇ

さぁ 誰から煉獄へ落として欲しい？

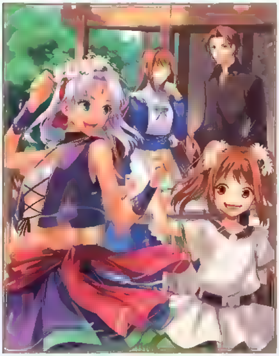
空の軌跡スーパープライスセット特典用イラスト

カッコイイ男性の方達ですね。トロテ部長が見たら喜びそう

ははは、いかにもモテそうな人たちだね

いえ、ちょっと方向性が違うんですが・・・





「空の軌跡スーパープライスセット」特典用イラスト

若い頃とはいえ、いくらなんでも父さんが美化されすぎじゃない？

そうかしら？　そんなこと言ってるとレナさんに怒られるわよ？

今とあまり変わらないと思うが……、まぁ髭は伸びたな

そこだけ……？



「空の軌跡スーパープライスセット」特典用イラスト

メイヘルさん、相変わらず忙しそうね。まぁリラさんがいるなら心配ないと思うけど

彼女ほど懐の広さがあれば、多少の忙しさなどものともしないさ

懐の広さと忙しさとは関係ないし、アンタはまたワインを飲みたいだけでしょ？

ヤダナア、ソンナコトハ、ダンジテナイヨ？



「空の軌跡セット」店舗特典用イラスト

ん？　エステル君ってこんなに大きかったっけ？

なんの話？

まぁ成長期だしね

だから、なんの話よ？

空の軌跡スーパープライスセット特典用イラスト

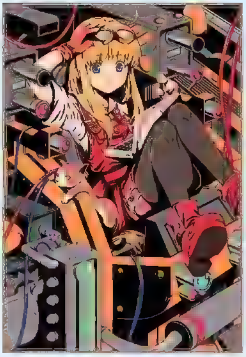
せっかくの打ち上げなのにサイフをいじるとか、お前はノリが悪いな

後輩に奢らせといて、かなんなこの人は……

……ケビン、ケチ臭い

いや、食うてばっかりのお前が言うなや





空の軌跡セット。店舗特典用イラスト

これが《エイドロンギア》の原型なのね。この娘も関係者なのかしら？

彼女はティータって娘で、《オーバルギア計画》の初期から参加している天才少女よ

私と同い年くらいでしょうか？一度お話ししてみたいです

壁紙用イラスト「うさぎトリオ」

ヨシュアって意外と多趣味なんだな？

趣味じゃないから

でもよく似合っているね。色んな意味でもっと胸を張っていいと思うよ

意味が分からないよ……





壁紙用イラスト「焼き芋」

落ち葉拾いのあとは、やっぱり焼き芋ですよね～

いっそのこと、その阿呆も焼き尽くして欲しいものだがな

ふむ、僕とミュラーの関係も燃えるように熱いものだしね

あんた、ほんとに幸せねぇ

壁紙用イラスト

あの時計台を見ると、ヨシュアの名言を思い出すわ～

「僕の胸でよかったらいくらでも貸してあげるから」。至言と言えるわね

軽々しい発言をした僕が悪かったよ。って、やっぱり聞いてたんですか？

ふふ。どうだったかしら？





壁紙用イラスト

レーヴェとオリビエが勝負したら、きっとこんな結果だったんでしょうね

うむ。その可能性は否定できないね

なんで威張ってるのよ

でも、オリビエさんらしいです

壁紙用イラスト

レンもみっしぃの誘惑には勝てないみたいだな

みっしぃは誘惑などしていません。自然体のまま人々を惹きつけてしまうのです

弟ブルジョアジーのロイドみたいなもんか

・・・遠からず近からず、といったところかしら？





壁紙用イラスト

花見の席での純米酒はやっぱり最高だな！

あら　以前は焼酎派じゃありませんでしたっけ？

おう！　焼酎もいいよな！

お酒ならなんでもいいんじゃないの？

壁紙用イラスト

ミシェルさん、恐ろしいくらい悔しそうな顔だな

いや、実際恐ろしいだろ

２人とも、聞こえてるわよ。そんなにチューして欲しいのかしら？

いえ、結構ですから！　すみませんでした！





壁紙用イラスト

僕のマフラーはタオルじゃないんだよ……？

男の子なんだから、細かいこと言わないの

（女装好きの男か……）

アガットさん、聞こえていますよ

壁紙用イラスト

リベル＝アークでの出来事は　絶対忘れられないわね

そうだね。でも、まさか父さんがあんな形で助けてくれるとは思わなかったな

まさに間一髪だったわよね。でも、タイミングよすぎじゃなかった？

はっはっは。助かったんだからよかったじゃないか





壁紙用イラスト

ここは教会？　ほんとに神父さんだったのね？

まだ信じてへんかったんかい？

ケビンは胡散臭すぎるから仕方ない

（まぁ確かに三味線弾いてたんは認めるけどな）

壁紙用イラスト

これも結社で出世するために必要なことなの？

そ、そうだとも！　こうやってカンパネルラ様のご機嫌を取ってだな

……かわいそうな人

ええい！　だから憐れんだ目で僕を見るな！





壁紙用イラスト

ドラム缶はまだしも、やはり樽はまずくないかの……

まあエリカさんの「しけん」なので、しょうがないですね

しょうがなくねえ！　俺が来るたびに街を壊すなよ！

（……でも毎月行くのよね）

壁紙用イラスト

先輩はこれからもオズボーン宰相の元で行動されるんですよね？

ああ。今はあのオッサンに付いてた方が面白そうだからなぁ

では、面白くなくなったらどう動くのかな？

はは、静観するかもしれませんし……、裏切るかもしれませんね





ロイド&エリィ イメージイラスト

ロイドさん達って、クロスベル出身なんですよね？

ああ。俺は西通り、エリィは住宅街って言ってたかな？

ええ。フランさんは東通りの《アカシア荘》が実家なのよね？

はい。これからも、この街を守っていきたいですね

電撃PlayStation Vol.479 2010.9.30 表紙用イラスト byエナミカツミ



うわぁ！ ロイド達、すごいジャンプ力ねぇ！

ロバーツ主任にお願いして、すっごいトランポリンを作ってもらったらしいよ

ワジ、セシル姉に適当なことを吹き込むんじゃない！

セシルさんも信しちゃためですよ？



英雄伝説 零の軌跡 スーパーアレンジバージョン ジャケット表

なんで４人そろってヘットホンとかイヤホンつけてんだ？ 仲悪いの？

いや、仲は悪くないから。たまたまだよ

たまたまね～？

・ヨナ、うるさいです

英雄伝説 零の軌跡 スーパーアレンジバージョン ジャケット裏

てつとーってカッコいいよね～。ツァイトはどう思う？

ウオォッ！

あ、そうか！　そう言われればそうかもー！

よくわからんが、楽しそうで結構だ





零の軌跡支援キャンペーン・壁紙用イラスト「Shall We Dance」

ティオのやつ、いつの間にダンスなんか覚えたんだ？

この程度のことは、お茶の子さいさいです

ピザばっかり食ってるヨナ公にダンスは無理じゃねぇか？

どういう意味だよ！？　そもそも踊りたいなんて言ってねーだろ！

2011年カレンダー8月用イラスト「ミシュラムプールサイドで水着美女パラダイス」

見苦しい男やガキはどうでもいいとして、マクダエルの嬢ちゃんの破壊力は抜群だな！

どうでもいいガキって、まさかキーアのことじゃないよな？

私のエリィに不埒な考えを持った輩はどこのどなたかしら？

…会長、ここは素直に頭を下げた方がよさそうですぜ





壁紙用イラスト「寒い日はクリームシチューと焼き立てパンで」

ティオちゃんはみっしぃのパンはどこから食べるの？　やっぱり耳から？

食べるなんてとんでもない。「アブソリュート・ゼロ」で凍らせて、永久保存します

さすがティオだねー。でも食べないのはちょっともったいないかも

…… 冗談です。ちゃんと美味しくいただきます

2011年カレンダー1月用イラスト

ランディが言っていた「ふぉるこむ」ってなにー？

俺もウワサでしか聞いたことないんだが、相当デカイ組織らしいぞ

軍や警察だけじゃなく、結社なんかも思いどおりに動かす力があるとか

お前ら、その辺にしておけ。どうなっても知らんぞ





壁紙用イラスト

市内の巡回、お疲れ様です！

市民の安全をお守りすることが　俺の生きがいだからな

あれー？　ランディのイキガイはきれいなお姉さん探しじゃなかったのー？

ランディ、キーアちゃんになにを話しているのかしら？

壁紙用イラスト

ランディさんが運んでいた「NaCl」ってなんですか？

あれは「塩化ナトリウム」っていうんだが、簡単にいうと塩のことだな

雪や氷に塩をまくと溶かすことができるうえに、その後の地面も凍りにくくなるんだ

へ～、そうだったんですか。あとでお父さんにも教えてあげようっと





年賀メール2012「お正月」

ロイドの袴姿、カッコよかったわよ

相変わらず羨ましいくらいのブラコンっぷりだねぇ

実にけしからん！　一度代わってください！

代わるってどういうことだよ！？ちょっと落ち着いてくれ

Pickup!! 番外編

電撃オンライン上でのアンケートにおいて、もっとも多岐にわたるご意見をいただいた「一番好きなシーンは？」の質問。そのなかから、原文ママの厳選回答をご紹介！

● エステルとヨシュアが天から落ちて、セルナートに回収されるところ

パパンが全てかっさらうところがいい。[カーガマン／20歳　男性]

[illegible]

思わず空を飛ぶ総長の背中にカシウスが乗って登場する場面を想像してしまいました。

● ロイドがキーアを館から救出するシーン

BGMも場面に合っていて、展開が予想できたシーンなのにかなり燃えた。[クェルト／20歳　男性]

編集部

昔、そんな名前のプロ野球選手がいましたね。場面を想像するとジワジワくるものがあります。

● 執行者の隙をついてたまねぎ（リシャール）が突入する場面

切り札としての再登場の場面がかっこよい演出でした。[古時計　40歳　男性]

● シートと玉ねぎが執行者４人を出し抜いて、リベール王家を救うところ。

やられっぱなしから一泡ふかせる展開が熱い。前作のラスボスが味方につくのも良い。[ショウ／23歳　男性]

[illegible]

古時計さんのように表現される方はちらほらとおられましたが、「玉ねぎ」としか表記していなかったのはショウさんだけでした。



● クルツがボートで川蝉亭まで流されてくるシーン

伝説。[さめはださん／30歳　男性]

● クルツさんがボートで流されてくるシーン

「軌跡シリーズ」で一番笑ったシーンです。リベールNo２遊撃士クルツさんが大好きになりました。[ハルアキ／18歳　女性]

編集部

数ある「SC」の名シーンのひとつだと思うのですが、意外にもこの場面への支持は２通でした。残念。





英雄伝説 零の軌跡 Evolution　ドラマCDイラスト「みんなでバスタイム」

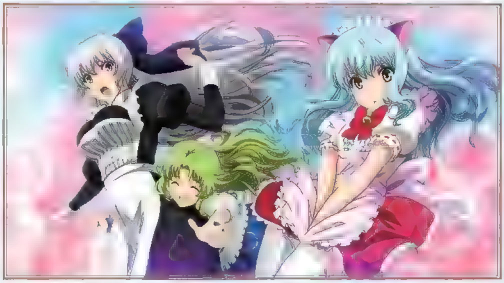
ネ、ネコってお風呂を嫌がる子が多いよな

ワザとなのか知らんが、もっと見るとこがあんじゃねえか？

エリィの胸とかティオのお尻とかね

３人とも、ちょっとこっちに来なさい

「英雄伝説 零の軌跡 Evolution　ザ・コンプリートガイド」同梱ポストカード用イラスト



ほほぉ、メイド姿のエリィとは。ティオくんもキーアくんもよく似合っとるな

お爺様！？　これは、その訳があって

照れることはねえだろ？　実際似合ってるんだし

えへへ。２人ともありがと♪



2013年カレンダー1月用イラスト

あの後、ちゃんとエリィに「ごめんなさい」って言ったのか？

うん。笑って「全然平気」って言ってくれたよー

俺がキー坊に「Hot Shot」を見せようとするとすげー怒るのにな

当たり前です！　なんで子供にグラビア誌を見せようとするのよ！？

2013年カレンダー2月用イラスト

むぅ。エオリアさんのチョコ、かなり欲しいかもです

あら、じゃあたしもティオちゃんのためにみっしぃチョコを作ろうかしら？

いえ、結構で……。いや、でも…

心が揺れてるわね





2013年カレンダー3月用イラスト

ワジさんはなぜ鬼ではなくロイドさん達を狙っているんでしょう？

ワジが決めたことだ

答えになっていないような…

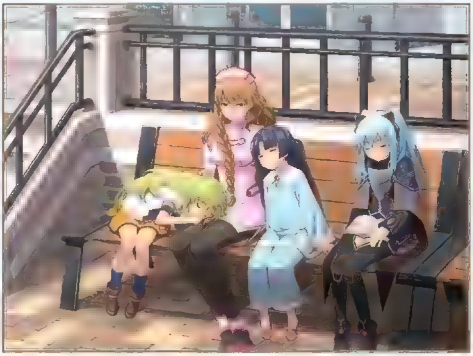
2013年カレンダー4月用イラスト

リーシャって意外と露出度の高い服が好きだよね？

そういうわけでは……。そんなことを考えるのはワジさんくらいです

（でも、確かに戦闘服は目のやり場に困るんだよな……）





2013年カレンダー5月用イラスト

膝枕と胸枕のコンボか——。俺が2人いればな——

一体なにを考えているんだ？

なにって夢を語っているに決まってんだろ！

偉そうに言うことではないかと



2013年カレンダー6月用イラスト

こうして見ると、皆さん本当の家族のようですね

じゃあ、セルゲイ課長がおじいちゃんってところかな？

ならソーニャ司令がおばあちゃんってことか？

誰がおばあちゃんですって？　詳しく聞かせてもらおうかしら



2013年カレンダー7月用イラスト

ダドリーとかガルシアのおっさんって、ポロシャツ姿が異様に似合ってるな

ロイドもよく似合ってると思うよ～♪

よく見ると、奥ではエリィやマリアベル嬢達も楽しんでいるようだね

む、みっしぃとゴルフなんて、エリィさんずるい・・・

2013年カレンダー8月用イラスト

お前が泣き顔を見せるなんて珍しいな。そんなに悔しかったのか？

負けたらロイド秘蔵のグラビア誌を全部捨てるって約束だったんスよ

ぐらまーなお姉さんがたくさん写っていましたよね

いや、そんな約束してないから！ っていうか、あれはランディの本だろ！？





2013年カレンダー9月用イラスト

ヨルグさんもレンちゃんが相手だとすごく穏やかな表情になるんですね

そうね。本当はすごく優しい人なんだと思うわ

ノバルティス博士が相手の時はとにかく不機嫌だけとね

《パテル=マテル》をレンにあてがった張本人らしいしな。無理もないだろう

2013年カレンダー10月用イラスト

おい お嬢の尻のとなりに誰か写ってないか？

尻って……、あら？ 確かに誰か……って足がない！？

どうみても俺の兄貴だな……。楽しそうな雰囲気に誘われて遊びに来たんじゃないかな？

ちょっと怖いですけど、ガイさんを見れたのは嬉しいです





2013年カレンダー11月用イラスト

この組み合わせは誰が望んだ？

むさ苦しいことこの上ないね

でも渋いオジサマがファンって人もたくさんいるはずよ？

私はまだ20代だ！　オジサマなどと呼ばれる歳ではない

2013年カレンダー12月用イラスト

いいなぁキーアちゃん、サンタさんにプレゼントもらえて

もう、いい年して子供みたいなこと言わないの！

（でも、マクダエル市長にもちゃんとお返ししないとな）

（特製にがトマトシェイクなんかいいかもしれないわね）





『電撃PlayStation』Vol.503 2011.10.13 表紙用イラスト byエナミカツミ

ティオすけやシュリぞうはこれからとして、セシルさんの破壊力が一歩リードってところか

そうかな？　彼女達も十分魅力的だと思うよ

でも、やっぱりリーシャが一番揉み応えがあるわよね

リーシャ姉が一番って、みんな揉んだのかよ！？



「ゲーマガ」2011年11月号（ソフトバンク クリエイティブ）表紙用イラスト byエナミカツミ

お？　珍しいツーショットだな。2人とも勇ましいねえ

ふふ。こんな表情のリーシャもいいけど、私的には困った顔の方がそそるわね

そそるって……、なんでそう表現がアヤシイんだよ？



販促用イラスト

といつもこいつも、生意気に一丁前の顔になってきたな

ええ。ただ、私から言わせてもらえばまだまだヒヨっこだとは思いますが

ふむふむ。これが「つんでれ」っと

キーアちゃん、そういうことは覚えなくてもいいのよ？

英雄伝説 碧の軌跡 ドラマCDジャケット「イツキカット」

ダトリーさんが写っているのに、お姉ちゃんが写ってない……

キーアも写っていないですね。一課のメガネスーツさんでも写っているのに……

貴様ら、なにが言いたい？





店舗特典用イラスト（WonderGOO/B2タペストリー）
「いたずらなコッペ」

あ～あ、こりゃ導力端末逝っちゃったたろ？

すくに最新のものを主任に買ってもらうので、むしろ好都合てす

……さすがティオだな



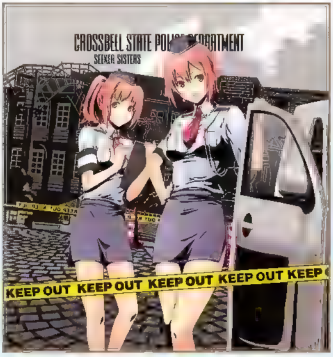
店舗特典用イラスト（ソフマップ/テレフォンカード）
「エリィの朝」

ロイト、こいつをとう思う？

なっ、どこでそんなものを！　エリィに見つかったらとうするんだ！

私に見つかったら、なんてすって、ロイド？

いや、これはランディが･･・、っていない！？　ち　違うんだ！



店舗特典用イラスト（メディアランド/テレフォンカード）
「シーカー姉妹でクロスベル交通安全月間」

フランとノエル、おそろいで似合ってるねー！

ありがとう。でも交通安全月間の時たけだったのは残念すぎるよ～

ワカママ言わないの。でも機会があれば、また一緒にやれるといいね

本当に仲がいいよな。俺もセシル姉に会いに行こうかな？



店舗特典用イラスト（ソフマップ/テレフォンカード）「ティオとキーアの夏休み」

ティオちゃんって泳げないの？

泳げますが、どちらかと言うと砂浜にいる方が好きです

ミシュラムでは私と「パンパンキャッスル」を作ったもんね～

あれは「みっしぃキャッスル」です



店舗特典用イラスト（ゲーマーズ/テレフォンカード）「愛情ランチボックスは誰の手に」

……そうか。Uマテリアルが必要な時はお嬢に頼めばいいのか

ねこまんまも・・・、じゃなくて！それはエリィに失礼だろう！？

なにが失礼なのかしら、ロイド？

い！　いやランディがさっき…っていない！？　……お、俺はねこまんま好きだよ！？



店舗特典用イラスト（いまじん/図書カード）「雨に打たれて」

やっぱりあの時出会ったリーシャ・マオが《銀》なのか……？

あの達人クラスの動きから推測すると、確率は高いと思います

（いずれにせよ、この写真はハインリッヒ教頭には見せない方がいいな）



店舗特典用イラスト（ゲオ/クリアファイル）「快晴クロスベル」

……薄い縁か。まぁオレの守備範囲外だな

なんの話をしているんですか！？

なんのって、お前さんが大事に持ってるモンの話だよ

2人とも、いい度胸です



店舗特典用イラスト（ソフマップ/テレフォンカード）「日曜学校への出発」

キーアもノエルみたいに運転してみたいなー

運転の講習は警察官や遊撃士と同じく16歳からだから、もう少しガマンだな

交通基本法が整理されれば、もっと早く運転できるようになるかもしれないわよ

その時は　私もいっしょに運転の仕方を教えてあげるね



店舗特典用イラスト（ゲームアーク、クレスト宝島、パピルス、桃太郎王国/ジグソーパズル）「GoingHome」

支援課の子もいいですけど、導力バスのエンジン音も味があっていいですよね

支援課の子って、多分導力車のことだよな？

もう、ロイドさんったら。ほかにどの子がいるんですか？

いや、普通わからんだろ

店舗特典用イラスト（ヨドバシカメラ/クリアファイル）「片手には缶コーヒー」

ティオ、渋い顔をしているな。やっぱりブラックは苦かったろ？

はい。飲めなくはないですが、紅茶の方がいいです

かちょーも紅茶好きだよねー！

そうね。今度お出かけするときは紅茶を準備して課長もお誘いしましょ





2012年カレンダー「One Day in Crossbell」1月用イラスト「HappyMichelam」

1年の初めをこういった場所で、みんなと迎えられて本当によかったよ

て、その伊達メガネを武器に手当たり次第ってわけか？ くそっ！

似合ってるしいいんじゃねえか？お前さんもかけてただろ？

ボクのは伊達メガネじゃないんだよ！くそっ！



2012年カレンダー「One Day in Crossbell」2月用イラスト「春節東通り」

イリアさんやリーシャちゃん達は当然として、シュリ、そうも似合ってるじゃねえか

だからその呼び方やめろよ！ それに好きで着たわけじゃないからな！

ふー。キーアもみんなみたいな服着てみたい

じゃあ、今度みんなで買い物に行きましょうね



2012年カレンダー『One Day in Crossbell』
3月用イラスト「週末は夜更かしに注意」

あら、弟君も実は興味津々なのね

ふむ。マクダエルが持っている本がお前のお気に入りなのか？

ロイドさんのオススメなら……、頑張って私も読んでみます！

いや、誰も勧めてないから！



2012年カレンダー『One Day in Crossbell』
4月用イラスト「支援要請：クロスベル観光案内」

皆さんを案内している時、やっぱりユリアさん達が護衛されていたのね

変装しているつもりなんだろうけど余計目立っているような

それにしても、スーツ姿もよく似合ってますよね～

ミュラーのしかめっ面は、サングラスをしていてもよくわかるね



2012年カレンダー『One Day in Crossbell』
5月用イラスト「安らぎは手の中に」

《パテル＝マテル》の件は、とっても残念だったわね

うん。でもレンはもう1人じゃない。きっと乗り越えられるわ

そうだな。俺達も全力でサポートさせてもらうよ

2012年カレンダー「One Day in Crossbell」6月用イラスト「降水確率30パーセント」

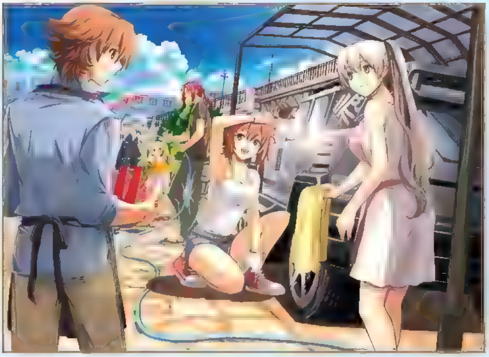
エリィだけではなくティオさんにキーアさんまで……。本当に手当たり次第ですわね

いや、雨が降ったから迎えに行っただけですから

後ろでロバーツ主任がちゃんと控えてらっしゃいますし、余計なお世話だったのでは？

でもティオは嬉しそうだったよー！





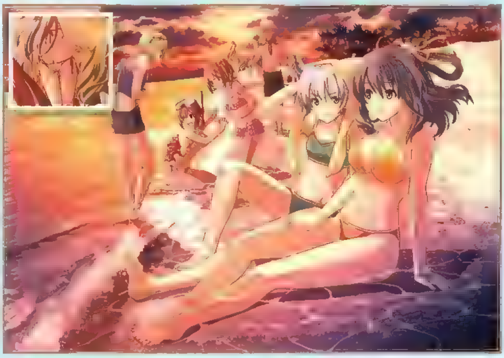
2012年カレンダー「One Day in Crossbell」7月用イラスト「ある初夏の休日」

普通に考えると、ロイドが力仕事の担当で、ノエルが差し入れでねぎらうって場面じゃない？

う……。でも導力車に関してはノエルが適任だと思ったんだよ

そもそも整備係の言いだしっぺは私だから、ロイドさんは悪くないの！

了解。適材適所ってわけだね



2012年カレンダー「One Day in Crossbell」8月用イラスト「休暇の終り」

シュリ君やノエル君達も素晴らしいが、エリィもなかなか大胆だねぇ！

ここまで見せるなら、水着自体いらないんじゃない？

「とらんしすたぐらまー」のリーシャさんも真っ青です

ティオちゃんまで……。もう、知りませんっ！



2012年カレンダー「One Day in Crossbell」9月用イラスト「月下の聖女」

――《鉄機隊》。1人ずつとの戦いでしたのでなんとかなりましたが……

ええ、全員そろってこられたら、太刀打ちできなかったかもしれません

結果的には、彼女達の騎士道精神に助けられた形になるのかしら

結果オーライでいいんじゃない？ 僕らは勝ったんだし



2012年カレンダー「One Day in Crossbell」10月用イラスト「遅めのランチはカフェテラスで」

オスカーさん達が作るパンって、すっごく美味しいですよね

キーアもパン大好きだから、２人の新作はいつも楽しみー！

でも、ベネットさんって機嫌が悪そうな時が多いよな？　オスカーがなにかやったのかな？

（本当にわからないのかしら、この人は？）



2012年カレンダー「One Day in Crossbell」11月用イラスト「マインツ鉄橋ダイブ」

ロープ１本でマインツ山道の鉄橋から降りるなんて、とんでもないな

しかも、シャーリィさん達は武器を片手に持ったまま降りてますね……

中央のガレスさんが、まだ普通に見えるわね

あいつらにとっちゃ、ただの近道のつもりなんだろうがな。気にすんな

2012年カレンダー「One Day in Crossbell」12月用イラスト「旧一課懇親会」

兄貴やアリオスさん達って、オーゼルさんの屋台の常連だったんですよね？

ああ。あそこの麺は絶品だからな

キーアも行きたい！　ダドリーもいっしょに行こー？

バニングス、子供の口の効き方くらい教育しておけ





壁紙用イラスト「春風」

普段着のキーアも可愛いけど、以前のキーアペンギン姿は忘れられないな

あの可愛さは事件です。最近ご無沙汰ですが……

女性陣が我を忘れるくらい危険だから以後厳禁みたいだけど、たまにはいいんじゃない？

そうよね！　あとでキーアちゃんにお願いしてみましょ

壁紙用イラスト

へぇ、なんだか知らねぇが苦戦したみたいじゃねえか

フン。標的が小さいうえ、加減しないと壊してしまうんでな

ふふ。コツをつかめば楽しい遊戯なんですけどねぇ。いずれまた、ご一緒しましょう

じゃあ、今度はシャーリィが相手になるよ





店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ』用イラスト（Game TSUTAYA）

「さあ、いくぞ！　だあああああっ！　タイガーッチャージ！」

相手をボコボコに殴ってから虎のオーラをまとって突進する　お前の得意技だな

昔は「可愛くて仕方ないオーラ」でいっぱいだったけど、頼もしくなったのね

（確かに昔の写真のロイドの容姿は危険だったわね……）



店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ』用イラスト（古本市場）

「聖なる女神の秘蹟よ、光となりて天より来たれ…。オーラレイン！」

天に向かって銃を放つと、みんなを癒す光が降り注ぐ技ですね

エリィには本当によく助けられたよな



店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ』用イラスト（ファルコム応援店舗）

「ガンナーモード、起動します。オーバルドライバー、出力最大……。エーテル・バスター！」

ティオの魔導杖が銃型に変形して、敵を貫く豪快な技だね

エイトロンギアに乗った状態では「エーテルバスター改」になるんですよね

店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ」用イラスト（シークレット）

「こいつはどうだい？ はあああぁっ、クリムゾンゲイル！」

広い範囲を攻撃する上に相手を炎傷状態にする、ハカランティの技ね

素直に「私のランディのカッコいい技よ！」って言えばいいのに

カッコイイなんて……、じゃなくて！ アイツは私のなんかじゃ・・・、あぁっもう！





店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ」用イラスト（Game TSUTAYA）

「目標を撃破します！ それっ、はあああああっ！ これでっ終わりです！！」

特大の電磁ネットを放射したあとに銃を乱射し、最後にロケットランチャーを放つ大技ね

電磁ネットで動けない相手をトコトン攻め続ける……。いいわねぇ

ミシェルさん、表現が怪しいですから

店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ」用イラスト（古本市場）

「ふっ、覚悟はいいかい？ そらっ！ はあああああっ！ はっはっ！ せいせい！ デッドリーヘブン！」

相手を打ち上げ、無数の蹴りを繰り出したあとにトドメの蹴りを打ち込むワジ君の技だね

そんなに詳しいなんてお姉ちゃん、もしかしてワジ君のこと

なにを想像しているのかわからないけど、余計な心配はしなくていいと思うよ





店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ」用イラスト（ファルコム応援店舗）

「我が舞は夢幻……、去りゆく者への手向け……。眠れ、白銀の光に抱かれ！ 縛っ！ 滅っ！」

無数のカギ爪で周囲を囲い、敵陣へ突っ込みつつ切り刻む、銀殿に相応しい妙技ですね

星見の塔では脅威だったけど、それだけに今は頼もしいな



店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ」用イラスト（シークレット）

「貴様らっ もう許さんぞ 。おおおぉぉぉ 喰らうがいい ジャスティスハンマー！」

上着を脱いで気合を入れ、渾身の一撃を叩き込む暑っ苦しい技だな

「許さんぞ」って、オッサンは最初から許す気なんかないだろ？

私とて慈悲の心くらいある……。ではなく！ 私はオッサンではない！



店舗特典 英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ」用イラスト（ファルコム通販および一部店舗）

「きさまらぁ、ぜったいにゆるさん！ うけてみろ――キーアタッ――」

キーアちゃん、違う！ それはダドリーさんの――

クク、勢いは匹敵するかもな

店舗特典「英雄伝説 碧の軌跡 サントラミニ」用イラスト（ファルコム通販および一部店舗）

「さぁ、耐えてみなさい……はあああぁぁぁ！我は鋼、すべてを断ち切る者……これで、終わりです。聖技、グランドクロス！」

焔の竜巻で動きを封じ、そこへ必殺の一撃を放つ……まさに神技というべき技でしたね

（だが、あれでも全力ではなかったんだろうな……）





ハロウィン

リュウとアンリはハロウィンでも変わらないな

モモちゃんもすっかり２人と仲よしになったみたいね

ジンゴやシズクちゃんもよく似合っているし、キーアもいい顔をしてるね

むぅ、みっしぃが運転しているかぼちゃの馬車……。私も乗りたかったです

アクアリウム

ワジの部屋のイス、とっても座り心地いいよねー！

フフ、気に入ってもらえたようだね

はい。とってもリラックスできました

く……く……俺も座りてぇが……そんなこと言えるかよおおおっ……！





ノエルの朝

ロイドさん！　お姉ちゃんのとっておきの写真を見せてあげますよ

はは　すごく眠そうだな。っていうか、こんなの俺に見せたらノエルが怒るんじゃ……

フ、フランっ！　ロイドさんになにを見せてるの！？

まったく騒がしいな…

斜陽の街

旧市街に来ると、やっぱりチェイスバトルを思い出しちゃうね

レース後にはロイドさんとランディさんがいい雰囲気になっていましたよね

お嬢達にゃ悪いが、ロイドは俺のモンだぜ！

やめろ。やめてくれ……





斜陽の街～Two years after～

ヴァルドも星杯騎士団に入ったんだな。ワジの従騎士だったりするのか？

けっ、てめえに教える筋合いなんざねえよ

態度は相変わらずだな。それより、この指名手配書はなんだ？

さあ、誰かのいたずらじゃないかな？

秘密訓練

2人っきりの秘密訓練なんて、なにか進展でもあったのかな？

いやー、ミレイユのやつが「ランディが一緒じゃなきゃイヤっ！」って聞かなくてな～

だ、誰がそんなことを言ったのよ？バカランディ！

（ふふ、なんだかんだ言って仲がよさそうね）





DEAD OR ALIVE

《血染めのシャーリィ》が持つ武器の名前って、確か《テスタ＝ロッサ》だっけ？

ああ。帝国の昔話に出てくる、千の武器を持つ魔人から取った名前だな

昔話だけの話じゃなくて、案外近くに封印されていたりするかもね？

わ、ワジ君、怖いこと言わないで！

EIDOLONGEAR

エイドロンギア——。《結社》の人形兵器への対抗策として開発されたものですよね

ええ。《オーバルギア計画》といってZCFとエプスタイン財団が共同開発したものね

動かすにはティオくらいの感応力が必要らしいけど、マリアベルさんが盗み出したんだっけ？

盗むなんて人聞きの悪い。永久に借りるつもりだっただけですわ





蒼の聖典

「アカシックアーム」って、ワジの右手が変化しているのか？

これは《聖痕》が変化したものさ。簡単に言うと手袋みたいなものだよ

簡単に言い過ぎやろ

「英雄伝説 零の軌跡&碧の軌跡 公式設定資料集 クロスベルアーカイブ」用カバーイラスト byエナミカツミ

キーアが持っているトンファーは、元々カイさんのものなんですよね

ああ。アリオスさんとの刀傷が残った、兄貴愛用の一振りだな

しっかし《風の剣聖》と渡り合うとは、お前の兄貴もとんでもなかったんだな

はは。とにかく“凄い男”だったことは確かかな





「日本ファルコム30周年公式記念本 Falcom Chronicle」用イラスト byエナミカツミ

普段のクールなティオちゃんも可愛いけど、ゴスロリっぽい姿もいいわね

エリィ君も上品な雰囲気と白い服がマッチしてるねえ

それに比べてロイドさんはあまり普段と変わりませんのね？

そっかなー？　キーアはカッコイイと思うよー！

キャラアニ限定BOX特典
「みにどらまざんまいⅡ」用イラスト

ダドリーさんが持っていた巨大な魚は、なんだったんですか？

あれは「タイタン」といって、最大級のものだと150リジュ以上にもなるな

なんだ、ブラトー。魚が苦手なのか？

苦手とかいうレベルではなく、大きすぎるかと……





限定版特典
「みにみにどらまざんまい」用イラスト

舞台と違って、なんで普段はこんなにいい加減なんだよ？

まぁこれがイリアさんのベースだから

分かってるじゃない、リーシャ。後で胸を揉んであげるわ

なんでそういう話になるんだよ！？

「英雄伝説 碧の軌跡 ザ・コンプリートガイド【PS Vita対応版】」用イラスト

寒いときは手にはーはーするより、ツァイトに抱き着いた方があったかいよー♪

む！　それはナイスアイデアです。今度試してみます

はは、確かにそれはあったかそうだな

ウオウッ





「月刊ファルコム軌跡マガジンVol.1」プレゼント壁紙用イラスト

「アイアンブリード」――。クレア大尉にレクター書記官、そして兄上か……

ちょっとー、ボクのことを忘れてない？

はは。ミリアムはとちらかというと俺達「VII組」の印象が強いからな

ふん……そうだな。いちいち騒ぐな



ファルコムメールマガジン限定 2014年 壁紙用イラスト

本当なら、こんなふうな新年を迎えたかったものね

帝都があんな状況になっちゃったから仕方ないかもですけど……

ええ、煌魔城ではいろんなことがありすぎたわね

……来年こそは、みんなで落ち着いた新年を迎えられるといいな



ファルコムメールマガジン限定 秘密の壁紙用イラスト

な、なんて神々しいみっしぃでしょう……

鏡餅と一体化しつつも溢れ出る存在感、さすがです

そんなみっしぃの頭に乗るなどという暴挙！　オリビエさん達、許せません！

ティオちゃん、とにかく落ち着いて

予約購入特典図書カード用イラスト/いまじん「ランチタイムと猫2匹」





予約購入特典テレフォンカード用イラスト（ゲームアーク／クレスト宝島　パピルス各店）

予約購入特典テレフォンカード用イラスト（ソフマップ:PS Vita版）「温泉郷の一夜」





予約購入特典テレフォンカード用イラスト
（ソフマップ:PS3版）「放課後ロッカールーム」

――フッ

おやおや、以前から怪しいと思っていましたが、やはりロリコンでしたか

オッサン、やっぱりそっちだったのか

なにを勘違いしてやがる！　それより「やっぱり」ってどういう意味だ！？

「週間ファミ通」2013年10月3日号（KADOKAWA刊）
表紙用イラスト

なんだかんだで、あんた達って仲がいいわよね

入学初日にあんな運命的なイベントがあったんですもの。仲がよろしくて当然ですわ

ほほぉ？　どんなイベントか　聞かせてもらえるかな？

アンゼリカ先輩には関係ない話です！





予約購入特典A3クリアポスター用イラスト
（フタバ図書　ドキドキ冒険島ゲーム取扱各店）「《Ⅶ組》男子組」

リィン、そなたはなぜ笑顔で剣を構えようとしているのだ？

野郎だらけってのが気に入らなかったんだろ。怖えなぁオイ

いや、ただポーズを決めているだけだから！

予約購入特典 B2タペストリー用イラスト（WonderGOO）「Sunny Rain」

リィン様。ご依頼をいただきました写真の用意ができました

なっ！　俺はそんなこと頼んでいませんよ！？

……リィン？　ちょっといいかしら？

うわっ、もう誤解だって！　シャロンさん、冗談はやめてください！





「電撃PlayStation」Vol.551表紙 2013.9.26 ダブルスエードタペストリー 電撃Ver.イラスト「授業の合間に」

うーん、あと10、いや5リジュ下まで写っていれば…

なんの話をしているんだい？

フィー君がもっとステキに見えたかなと思ってね

アンちゃん、フィーちゃんに怒られるよ？

軌跡シリーズ10周年記念 卓上カレンダー2014用イラスト

おっ、エリィの制服姿か。さすがよく似合ってるな

ドレス姿のクローゼもいいけど、この制服もいいわね

リースはせっかく似合ってんのに相変わらずやな

なにしててもいいよ！　可愛いは正義なんだから！





軌跡シリーズ10周年記念
卓上カレンダー2014用イラスト

じゃれ合う男の子って、可愛いわよね～

ミシェル。笑えない冗談はやめろ

「男の子」って、俺も含まれているのか？

はは。ミシェルさんは相変わらずだな



軌跡シリーズ10周年記念
卓上カレンダー2014用イラスト

この間、フィー君や見たことがない美少女達が入り乱れる夢を見たよ

へえ、どんな女の子だったんですか？

フィー君に近い年頃の少女達だったかな。彼女達と実際に会えそうな予感がするよ

ゼリカらしい、前向きな予感だな



軌跡シリーズ10周年記念
卓上カレンダー2014用イラスト

「最近、息子が反抗期のようでしてな……」

「ははは。私などしょっちゅう娘に剣を向けられますよ」

なんてやり取りをしてる夢を見たぜ！

（だいたい合ってる…？）

軌跡シリーズ10周年記念
卓上カレンダー2014用イラスト

ヨシュアやレンなんかを見てると≪結社≫って根っから黒い奴ばかりじゃない気もするのよね

そうかもしれないね。ただ、≪執行者≫は必ずなんらかの≪闇≫を抱えているのも事実だよ

――ルシオラ姉さんの≪闇≫に……私は全然気づけなかったしね

あのルシオラお姉ちゃんならきっと大丈夫！　絶対生きていて、笑っておしゃべりできる日がきっとくるわ





軌跡シリーズ10周年記念卓上カレンダー2014用イラスト
「とある兄妹の優雅な午後」

殿下達はいつも本当に仲がよろしいですね

ふふ。まあ、アルフィンはむしろ君ともっと親しくなりたいようだがね

お兄様？　そういう冗談をエリゼの前では言わないでくださいね

（ふふ。もっと親しくなりたいことは否定しないのだな）

帝都決戦

まぁ決戦に向かうのだから、華やかなメンバーで出発したいよね

な、なんの話ですか？

決まっているだろう。君の厳選したそのハーレムパーティのことだよ

そ、そんな意図で決めたわけじゃありませんから！





CallMyName灰

黒髪の青年が操縦していたあの人型の兵器、一体なんだったんでしょう？

……分からない。ただ、クロスベルの未来にも大きく影響を及ぼす予感がする

ええ。もし再び対峙してしまった場合、私達は対抗できるでしょうか？

大丈夫。俺達ならどんな壁でもきっと乗り越えられるさ！



CallMyName蒼

——

どうしたの？　らしくないんじゃない？

いいえ、なんでもないわ

フフ。君でも思うところがあるようだな



B2タペストリー用イラスト（ソフマップ：PS3限定版）

トワ会長はともかく、フィーとミリアムが図書館にいるなんて珍しいな

ん。会長が勉強に誘ってくれたの

教え方がとっても上手くって、全然眠くならなかったよ

えへへ。また一緒にやろうね

B2タペストリー用イラスト
（ソフマップ：PS Vita限定版）

ラクロスとは、この超ヒロインに相応しいとっても楽しいスポーツよ！

ア、アリサ！？

どうしたの、リィン？

いや、なんでもない。（い、今アリサっぽい人がいたような……？）





B2タペストリー用イラスト（WonderGOO WonderGOO楽天市場店）byワダアルコ

今のままでも十分可愛らしいのだが水着だとなお良かったかな

いや、ボクはむしろ今のままの方が嬉しい！

お前は自分の立場を今一度考えろ

イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 販促用イラスト「覚悟はいいか」

お姉ちゃん、強そうでカッコイイ～！

赤毛の青年も相当の使い手のようだな

相当な喰いまくりのリア充ってことか？　やっぱり同じ臭いでわかるのか？　くそっ！

何を怒っているんだ。それに同じ臭いってなんだ？





イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
店舗特典用イラスト（いまじん：図書カード）「アドルのライフは残り1」

こういう状況では控え目かと思ってたが　お前さんも埋める気満々たな

はは。砂浜の遊びの定番ですし

（その割には目が笑っていない気がするけど――）

（なにかあったのでしょうか？）



イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 店舗特典用
イラスト（ソフマップ：テレフォンカード）「アドルパパとクッキング」

ティータ！　その赤毛の人はアガットじゃないよ！？

なんでティータに近づく不届き者は赤い髪のやつばっかりなのよ！？

も～、アガットさんじゃないことくらいわかってるよ！　お母さんも落ち着いて！



イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 店舗特典用
イラスト（ソフマップ：テレフォンカード）「みんなでお着替え」

また人の着替えを覗いたのか。そのままヨシュア君にトドメを刺されればよかったものを

やだなあ、たまたま着替え中のエステル君達のそばを通りがかっただけだよ

まだ懲りていないみたいですね

ゴメンナサイ。モウシマセン



イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 店舗特典用
イラスト（メディアランド：テレフォンカード）「白黒騎士と死神少女」

このレーヴェと一緒にいる男の人は結社の関係者なの？

いや　見たこともない人だけど　実力は執行者にも匹敵するんじゃないかな

レンちゃんも　なんだか怖い顔してる……

俺のカンだが、あまり気にしなくても大丈夫だと思うぞ。きっとな



イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 店舗特典用
イラスト（ゲーマーズ：テレフォンカード）「見返りマイシェラさん」

！オリビエったら　こんなことしてたんだ。シェラ姉に言いつけちゃうわよ？

そうですよ。アガット先輩を見習ってください

なんで俺の名前が出てくるんだよ？

えへへ。また連れて行ってくださいね

イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
販促用イラスト 年賀メール2010

珍しくヨシュアとのツーショットじゃないんだな？

うん。なんか超有名な冒険家らしいよ

なぜかしら？　どこかロイドさんに近い雰囲気を感じますわね

はい。なにか危険なオーラを感じます。





壁紙用イラスト

エステルって、ほんと子供によく好かれるよね

この状況は好かれるとかって話しゃないと思うわよ？

そんなことより、なぜ僕をのけ者にするんだ！？

あら？　先輩、いらしたんですね

壁紙用イラスト

シェラ姉ってほんと底なしねえ……。オリビエがダイイング・メッセージを残してるわよ？

別にあたしのせいじゃないわよ？
あいつが勝手につぶれただけよ

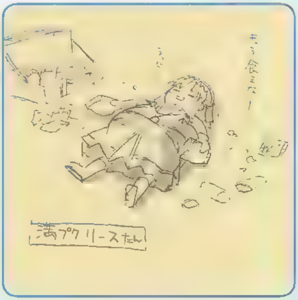
つぶれるまで勧めたのはシェラ君だろう！？

ふふ。このお二人は変わらないですね



小ネタイラスト集





小ネタイラスト集


いかやき
いか





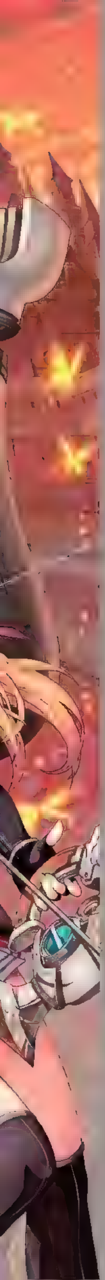



お、ネコに食いモン分けてやるなんてリースにしてはめずらしいやん
……
でもエエコトや
ケビン
なんや？
フライドチキン8ピースポテトパックも食べたいにゃー……て言ってる
それが狙いか
「にゃー」て何やねん


王国軍兵士募集
若者よ、リベールの華となれ！







Special Interview

軌跡シリーズ10周年記念本 セプト=アーカイブ

スペシャルインタビュー





日本ファルコム株式会社
代表取締役社長
近藤季洋氏

社長業務だけではなく、タイトルの開発・監修に加え、トークショウなどのイベントにも精力的に参加されている。

Special Interview
「軌跡シリーズ」10周年記念スペシャルインタビュー

日本ファルコム株式会社　代表取締役社長

近藤季洋

「軌跡シリーズ」10周年を記念し、近藤社長にインタビューを行い、
これまでの「軌跡」や気になる今後の展開について語っていただいた。

「軌跡シリーズ」の誕生について

――まずは「軌跡シリーズ」の立ち上げ時のお話をお聞かせください。

近藤季洋氏（以下敬称略）：一番のきっかけは、僕の先輩が提出した「『英雄伝説』の続編」という企画案です。そこで僕は「シナリオを担当して欲しい」と言われたのですが、『英雄伝説』を冠することもあって、その企画書の内容はシナリオの比重が非常に大きかったんですね。そこで社内で検討を重ねて、その企画を一度リニューアルする、というところからこのシリーズは始まりました。

もともと『英雄伝説』は『白き魔女』から続いてきた「ガガーブトリロジー」❶という第2期のシリーズがありまして、それは『海の檻歌』というサブタイトルの『英雄伝説V』で一応完結したのですが、当時まず考えたのは、それを踏まえ





て「新しいシリーズを立ち上げるのか」、もしくは「『ガガーブトリロジー』の延長線上にあるものを制作するのか」というところでした。そのときは、「『ガガーブトリロジー』の物語は完結して世界の謎もある程度明かされたので、新しい世界観を作る方がいいんじゃないか」「とはいえ、今まで培ってきたものを捨ててしまうのはもったいないので、なにかしらは引き継ぎたい」といった意見や、『英雄伝説』にかかわってきた先輩たちからは「今までできなかったことをやりたい」などの意見があがりました。結果的に「『ガガーブトリロジー』ってよかったね」といえる雰囲気を引き継ぎながら、それまでファルコムが提示してこなかった世界観を新しいシリーズで表現できれば、という意見で社内がまとまりました。

それまでの『英雄伝説』は純粋な和製ファンタジーといいますか、「牧歌的な田舎から少年・少女が旅立っていく」、というパターンが多かったんです。そこで、これまでとは毛色の違うものとして「機械的な要素が身近な世界観」という意見が出たりしまして。そういうところから世界観を練っていった憶えがあります。そこから「オーブメント」や「飛行船」といったアイデアを出し合い、どんどん肉付けをしていった感じですね。

――それらの作業はどのくらいの人数で行われたのでしょうか？

近藤： 確か4〜5人だったと思います。当時「英雄伝説シリーズ」のシナリオはどんどんボリュームが大きくなっていまして、それまで日本ファルコムのゲームのシナリオは大体1タイトルにつきシナリオライター1人で担当していたんですね。それが『英雄伝説V』から1人では描ききれなくなり、その頃からシナリオはチームを組んで制作するようになっていたんです。僕もその頃は『イース』❷などと同時進行だったので、どこまでかかわれるか不安なところもあったため、同期のスタッフと一緒に考えていましたね。

――ちなみに、世界観を構築されるうえで、各キャラクターの名前などはどのように決められているのでしょうか？

近藤：登場人物の名前については、まず「その人物がどういう人間か」という設定を行ってから考えるんですよね。『空の軌跡』の場合は「男の子と女の子が主人公で、どちらかが屈託のない明るさを持っているのに対して、もう片方のパートナーが闇の部分を抱えている。そして、その2人を描くことで光と影みたいなものを主軸として物語を紡ぐ」という設定が、かなり初期の段階で決まっていたんです。そこで、その設定に合うような名前を、スタッフ同士で「こんな名前はどうかな？」と持ち寄って決めていきました。「エステル」と「ヨシュア」については出典を辿れば旧約聖書になるんでしょうけれど、その設定を2人が引き継いでいるわけではありません。あくまで僕らが設定した人物像と名前の響きなどを比較して、イメージに合っているようならそれに決定していましたね。

――『空の軌跡』以降は名前の決め方を変えられたのでしょうか？

近藤： 今はちょっと違っていて、なんといいますか「自分の子供に名前を付ける感覚」に近いかもしれないですね。『零の軌跡』のときも、主人公に「ロイド」って名前がバッチリハマったと思ったら、実は既に過去作で使われていたんですね（笑）❸。当然「どうしよう？」って話になったんですけれど、熱血派の警察官で、まだまだ青臭さを残しているけれどひたむきで、という設定に対して「ロイド」という名前でキャラクター像を練り上げていたので、「もうこいつは「ロイド」しかないよ」という話になりました（笑）。でも、なんかどこかで聞いたことがあったような気もしていたんですけどね（笑）。

――これだけキャラクターの数が増えると、そういう事態も起こりえますよね（笑）。

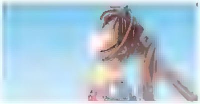
ANNOTATION

❶「ガガーブトリロジー」
「英雄伝説シリーズ」の3〜5作品の総称。3作目の『白き魔女』、4作目の『朱紅い雫』、5作目の『海の檻歌』から構成される。「ガガーブ」と呼ばれる大地の割れ目と、「大地の背骨」と呼ばれる大山脈によって分断された世界が舞台。各世界が独立したものとして描かれるが、実は密接なつながりを持っていることが最終的に判明する。

❷「イース」
日本ファルコムから発売されている「英雄伝説シリーズ」と並び人気を博しているアクションRPG。PSPソフト『イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』では、「軌跡シリーズ」の人気キャラクターとのコラボレーションも実現している。

❸過去作で使われていた
《釣公師団》に所属するプロの釣り師。『零の軌跡』でも主人公の「ロイド」に釣りを指南しているが、初登場は『空の軌跡FC』。ヴァレリア湖でヌシを釣り上げることを夢見ており、姪であるセルマはジェニス王立学園に通っている。





近藤：そうですね（笑）。『空の軌跡』くらいまでは、「イースシリーズ」などとキャラクターの名前が被らないように配慮していたんです。また、『空の軌跡』にはNPCが300人以上登場するんですけれど、そのなかでもなるべく名前が被らないようにチェックしていました。ですが、『零の軌跡』からどうにもならなくなってきたんですよ（笑）。そこで、「名前が同じってことは現実の世界でもあること」と割り切るようにしました（笑）。さらに、「逆に、マニアックなユーザーにとっては「ニヤリ」とできるはず」とか、「たとえ名前が被ってしまっても、やっぱり主人公らしい名前を付けたい」、という意見もありつつ進めたのが『零の軌跡』ですね。ちなみに『零の軌跡』といえば「ティオ」も同名のキャラクターがいるんですよ❹。

――エステルの幼馴染ですね？

近藤：そうです。「ロイド」はわりと早い段階で気づいたのですが、「ティオ」の場合はスタッフもしばらく名前の重複に気づいていなかったんですよ。あるときイベントのデバッグ中に「ティオです」って紹介されてもエステルが無関心のままストーリーが進んでいたことに気づいて、「おかしくないかな、これ？」ってなりまして（笑）。

「軌跡シリーズ」の思い出

――シリーズの各作品について思い入れのあるお話を聞かせていただきたいと思います。まずは『空の軌跡FC』からお願いします。

近藤：『FC』に関しては、この話は各所で擦り切れるくらいしているのですが、やはり1本で完結しなかったということですね（笑）。当時、僕らもあの規模のRPGを世界観から組み立てて、シナリオとして完成させるという作業が実は初めてだったんです。また、『海の檻歌』のシナリオは先輩と一緒に制作していたんですけれど、『FC』からは、実は当時のほぼ新人同然のスタッフのチームで作業しているんです。

ちなみに、ファルコムって会社は、基本的に仕事を教えてもらえないんですよ。先輩に質問に行くと、「キミなら大丈夫！」って言われて追い返されるんです（笑）。

――それは厳しいですね（笑）。

近藤：ですので、右も左もわからないなかで「軌跡シリーズ」の舞台設定やシナリオを考える作業を進めるうちに、「RPGの世界観を考えることの大変さ」という壁にぶつかりました。そこで「この作業を1作ごとに繰り返すのは大変だぞ」という話になりまして。「ガガーブトリロジー」なんかもそうなんですけれど、より広い世界の中で特定の地域や時代を切り取った群像劇を展開させていくことが、シリーズとして一番やりがいがあると思ったんです。

また、作業の効率も向上してコンスタントに発表しやすくなるんじゃないかとも思いまして、そこから「ゼムリア大陸」という「軌跡シリーズ」全体の舞台の設定を考え始めました。実は「帝国編」などもその頃に設定していまして、共和国もその頃から構想しています。いわゆる三国志的な地理状況もそのときに考えたんですけれども、『FC』ではまずは一番小さな「リベール王国」だけを舞台にすることが決まりました。

それまでの「英雄伝説シリーズ」では、たとえば「ガガーブトリロジー」でいうと、まさに「世界一周旅行」だったんですね。『FC』ではその行動範囲を逆に狭め、そのぶん個々の街であるとか、登場人物をきめ細かく表現して密度を上げて物語を描こう、という話になったんです。

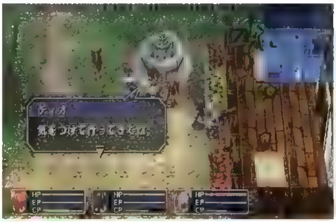
――当時から懇切丁寧な作業を心がけていらっしゃったんですね。

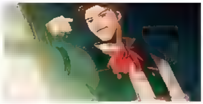
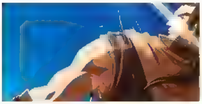
近藤：ただ、「今までよりも細やかに」と進めていたところ、当時の社長だった加藤❺に定期的にプレゼンテーションを

ANNOTATION

❹ティオ
エステルの幼馴染であり親友の女の子。両親がパーゼル農園を経営しており、チェルとウィルという妹と弟がいる。

❺当時の社長だった加藤
元日本ファルコムの社長であり、同社の創業者でもある、加藤正幸氏。現在は同社の代表取締役会長に就任されている。

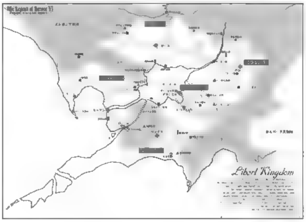


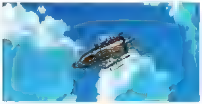

行っていたんですけれど、開発が始まって1年半程度経った頃、「今何割できている？」と聞かれたときに「半分ちょっとですかね……」と答えたら、その場が「ズコッ」てなりまして（笑）。そこで急遽、「当初予定していたシナリオを半分にして『空の軌跡』の1作目として発表する」という形を取ったことが、『FC』では忘れられないエピソードですね。結構勇み足もあったと思うんですけれど、やりすぎちゃったかな、と（笑）。
――エピソードはちょうど半分ほどくらいで分けることになったのでしょうか？
近藤：いえ、実際には当時予定していたものの7：3くらいのところで区切ったつもりだったんですよ。これは『SC』の思い出話になってしまうのですが、おおよそヨシュアが去ったところで全体の6～7割というイメージだったんですね。そうなると、当然「残りの3～4割だけを続編としてゲーム化しても、『FC』と比べてボリューム的に見劣りするんじゃないか？」って僕らは考えるわけですよ。そして「もう少し肉付けして、『FC』と同じくらいのボリュームにしたい」という方向性から、『SC』の制作が開始されたわけです。
　そのなかでアネラスというキャラクターが生まれたり、アガットとシェラザードのどちらか1人を選んで冒険を進めるといったさまざまなアイデアが生まれて、気がついたら『FC』と同等どころかより大きくなってしまいまして（笑）。後にPSPへ移植した際には2枚組になってしまいました。
――PSPで初の2枚組でしたね。
近藤：プレイ時間でいいますと、『FC』の倍に近いくらいのボリュームですからね。そのときも「やってしまった感」を感じました。ちゃんとやらなきゃっていう思いからそういう形になってしまったんですけど（笑）。
――なるほど（笑）。ちなみに、先ほど「群像劇」とおっしゃられましたが、この構想も「軌跡シリーズ」の初期から想定されていたのでしょうか？
近藤：そうですね。『空の軌跡』の制作中は、とくにパーティメンバーの構成を決めていくときって、必ず個性などが対になるような組み合わせで考えていたんですね。たとえば、「シェラザードとオリビエ」「アガットとティータ」など、登場するタイミングなどに合わせて作っていました。そこから、リベール王国の諸事情を背景にもつメンバーであったりとか、いろんな立場の人間や人種を細かく描こうとすると、自然と群像劇の形になっていくんです。『閃の軌跡』になると、それはさらに明確になりますね。
――リベール王国の地図❻は近藤社長自ら描かれたそうですが、どのように構築していったのでしょうか？
近藤：当時リベールの地図を構想した際は、まず「基本的にどこからも湖と山が見える風光明媚な場所である」「4つの大きな地方都市があって、さらにエリアで分かれている」「大国に挟まれた緩衝国」といった基本方針を決め、そこからスタッフと一緒に模索しながら詰めていきました。
――では、ゼムリア大陸の地図の全景については現在どこまで作られているのでしょうか？
近藤：それについては、今は僕の手から離れて企画スタッフが管理しているんですよ。「レミフェリア」や「レマン自治州」などの場所や、それぞれの位置関係はスタッフのなかで共通認識としてあるんですけれど、「国境線がどう引かれているのか」「海岸沿いがどういう地形なのか」といった細かい部分まで詰め切っている状態ではないです。それは今後の世界観を決めて、我々が制作に取りかかっていく段階でどんどん細かく決め込んでいく、というやり方をしています。たとえば「レミフェリアはこういう地形をしている」と仮に今決めたところで、「とりあえず決めた」くらいにしかならないんですね。詳細についてはやはりしっかりと決める段階になってこそ、現実味のある設定が作れるので、大陸の詳細は作品

ANNOTATION

❻リベール王国の地図
　大国に挟まれた緩衝国という設定は、現実世界のタイを意識して描かれている。これは、近藤社長が幼い頃にタイで生活されていたことによる影響が強い。地図の中央付近には、すでに「オーリオール」の文字も見受けられる。



●リベール王国設定画





ごとに少しずつ詰めていっている感じですね。ただ、なんとなくレベルの話は毎回新作の打ち合わせ時に説明はするんですけどね。「この辺りが今塩になってる」とか（笑）。

――それでは『3rd』に関するエピソードを聞かせていただけますでしょうか？

近藤：『3rd』はですね、まず『FC』を発表したときに上司から「売れなきゃ続編は出せないぞ」って脅されていたんですね（笑）。その後『FC』が形になって、『SC』もなんとか発売できて、社内が「よかったよかった」という雰囲気のなかで、「いったん物語も完結してひと段落したところで、次はどうする？」って意見があがったんです。そこで、まず「帝国編」「クロスベル編」といった有力な候補案が出たのですが、「『帝国編』や『クロスベル編』を制作する前に、『SC』の物語では説明不足な場面を描こう」という意見が出たんですね。

――説明不足な場面といわれますと？

近藤：『空の軌跡FC・SC』の物語の主軸にはエステルとヨシュアの冒険があって、その周辺で起こった出来事は筋道を立てて描くことができたんですけれども、ゼムリア大陸を舞台とした作品として以降の作品につながるさまざまな設定や伏線については「リベール編」を描くうえではジャマになってしまって組み込むことができなかったんです。であれば「『帝国編』のプロローグとなるような『仕込み』を描くタイトルをやりたいね」という話になったんです。そうすれば「帝国編」も活きるし、なおかつ「リベール編」の後日譚みたいな話も描けるし、と。僕らのなかでも、それまで1タイトルを制作するのに手一杯の状態だったところに、「今後シリーズを続けていくんだ！」っていう意識を強めて手がけた憶えがありますね。

――『3rd』は「帝国編」を制作されることが前提で構成されたタイトルだったのですね。

近藤：はい。それまで、たとえば「『オズボーン』などは名前はよく出てきて、何か恐そうな人なんだけれど、いったいどういう人なんだろう？」とか、「塩の杭を撃ってワイスマンにトドメを刺したケビン神父ってなんなの？」とか、そういった詳細な部分を描き切れていなかったので、ユーザーさんにそれらを知ってもらったうえで「帝国編」をプレイされた方がより盛り上がるんじゃないかと思ったんです。『3rd』のオムニバス形式といいますか、ショートエピソードを繋いだような構成も、当初の企画段階から考えていたことでもあったんですね。

また、それまで「七耀教会」というものが存在感を示しながらも、今ひとつどういうものなのかがハッキリしていない状態だったんですね。シリーズを続けていくにあたっては、やはり「七耀教会」という存在をきちんと描いておく必要性を感じていました。そこで、『空の軌跡』の後日譚的なタイトルではあるんですけれど、主人公をケビン・グラハムに交代する形を選択しました。まあ、ラストの場面❼ではエステルに主人公の立場を食われちゃっていましたけれど（笑）。

――『3rd』の主人公を考える際には「『身喰らう蛇』でもいいんじゃないか」という案も出たそうですが？

近藤：出ましたね。より細かく世界観を描くうえで、執行者は自由が認められているので行動させやすい、というのが理由でもあるのですが、「あんな奇天烈な恰好で街の通りを堂々と歩いていいのか？」とか、いろいろ悩んだ末に主人公の候補からは外しました。

――続いて『零の軌跡』についてお聞かせください。

近藤：『零の軌跡』は、『空の軌跡』が「自分たちでやれると思ったことをきちんとやる」タイトルだったのに対して、結構チャレンジングな姿勢で挑んだタイトルですね。といいま

ANNOTATION

❼ラストの場面
エステル・ヨシュアとレンとの会話。2人がレンへ家族になりたいと、初めて伝えたイベント。







すのも、まずはキャラクターのデザインや設定が、それまでの「英雄伝説シリーズ」の流れから逸脱しているんですよ。やはり当時のPSPで遊んでいるユーザーさんを意識しまして、今までパソコンゲームとして王道を歩んできたシリーズの枠から一歩踏み出して、「もっとユーザーに歩み寄ったものを描きたい」という思いから、都会的でありつつ近未来的な要素も取り入れる方向性に切り替えていきました。ただ当時、社内では「『リベール編』の続きをやるんじゃないか」と思われていたらしくって、かなり雰囲気を変えたので、ざわついたんですよ、「なにこれ？」って（笑）。「『空の軌跡』と全然違うじゃん、売れるの？」ってまず言われました（笑）。

――雰囲気も舞台も違いますものね。

近藤：ええ。社内でかなり心配されたタイトルですね。僕らとしては、クロスベルという地域を描いていくにあたって、それまでの流れだけでは新鮮味を出せないと思ったんですよ。さらに、リベールのような良心的な人々が集う土地柄ではなく、経済特区があることで様々な陰謀が渦巻く都市なので、そこがストレートに伝わりつつ、『空の軌跡』以上に魅力的に見えるものを目指すことが、シリーズを続けていくうえで大事だと思ったんですね。そういう部分で手を加えるとするなら、『零の軌跡』のタイミングしかないなと考えていました。社内でもいろいろと意見は出たんですけれども、思い切って新しい方向にシフトを入れ替えようとしたことが、一番大きな思い出ですね。

――確かに新鮮味という言葉がぴったりですね。

近藤：「今度のファルコム、なんか違うぞ!?　でもいいよね」と言っていただけるのが一番いいと思うので（笑）。社内で上がった「『空の軌跡』の雰囲気で引き続き」という意見もわかってはいたのですが、僕らとしてはゼムリア大陸の物語を完結させたい、という思いがありますから、ここで新しいテイストを入れていかないと、同じことを繰り返すだけじゃダメだと思ったんですね。一番象徴的だったのは、特務支援課のメンバーの服装だと思います。今見てみると見慣れてしまってなんてことはないんですけれど、当時は社内であのメンバーのビジュアルが発表されたときに、わりと否定的な意見もあったんです。

――すごくカジュアルチックですよね。

近藤：ええ。舞台が都会なのにエステルのような服装をしていたら、「そこは都会なのか？」と思われてしまうので（笑）。それと同時に武器の形状なんかも気を遣った憶えがありますね。ロイドのトンファーとか、ティオの魔導杖とか、エリィの銃とか、ランディのスタンハルバードとか、彼らの服装に合ったもので違和感がなく、魅力的なものに感じられるデザインを意識しました。

――デザインについては、ティオに対する反響が大きかったように思えます。

近藤：ティオのデザインは、それまでのファルコムの流儀から見れば飛躍したものですね。当時、社内でも「このデザインはどうなの？」という雰囲気だったのはよく憶えています。ただ、それを『零の軌跡』で正面きって採用したので、社内にもいろいろと刺激を与えたんですよ。それが僕としては思い出深いですね。「社長、大丈夫なんですかね？」なんて言われたりもしましたけど（笑）。

――パーティの中核といえるメンバーが、『空の軌跡』ではエステルとヨシュアの２人でしたが、『零の軌跡』では特務支援課の４人へと増えました。こちらは意識されたことなのでしょうか？

近藤：それはかなり意識していました。やっぱり前作と同じことではなく、少しでも新鮮な形で主人公たちを提示したい、という狙いがあったんですね。『3rd』の制作を終えたときにユーザーさんのご意見やご感想などを読み返してみたところ、「エステルとヨシュアの２人が大好き」といった内容







が非常に多かったんですね。『零の軌跡』の制作初期のシナリオ構想段階において、エステルとヨシュアは従来の「英雄伝説シリーズ」に見られる「少年・少女が主人公」というイメージが前面に出ていたので、それに対するように牧歌的な雰囲気から一度離れて、都会的なイメージを加えてPSPのユーザーさんにより親しみやすい作品にしよう、という形でまとまりました。先ほどもお話ししましたが、『零の軌跡』はファルコムとしてはPSPの初めてのオリジナルタイトルということもありましたので、そのあたりはとくに意識していましたね。

——特務支援課のイメージはどのように練られていったのでしょうか？

近藤：当初は基本的に都会、つまりクロスベルだけを舞台とする予定だったんですけれど、物語を練っていくうちに「鉱山町マインツ」や「アルモリカ村」など、最終的にはその周辺の地域も描くことになったんですね。それらの地域を含めて「クロスベル」という都会を描いていくうえで、どういう主人公がいいのかを考えていたときに、そこには欲や権力などが絡んだ人間の闇の部分が描かれることになるので、「それならば、そこに立ち向かう若者たちというのはどうだろう？」という意見が出ました。そこで、新設された警察組織のなかで、ちょっとイキがいいけれどクセのある連中をそろえて、個人が正義感で突っ走るというよりは、立場が違う個人が集まって、志を同じくして行動を起こすといった設定を組み上げたうえで、ひとつのチームの活躍を描いていく形になったんです。

——個人ではなく、まず「特務支援課」という設定を先に決められたのですね。

近藤：はい。そういった流れから、『零の軌跡』では基本的にはロイドが主人公ではあるんですが、「４人でひとまとまり」とした構成を最初から設定しています。『零・碧の軌跡』をプレイしていただいたユーザーさんからは、ありがたいことに「４人の雰囲気がとてもよかった」「特務支援課が好き」といったご意見を多くいただいておりまして、この設定は成功だったんだな、と受け止めています。僕らのシナリオは、主人公を単独ではなく、周囲との関わりを含めて描くことが多いんですね。ですから、「ロイド１人の活躍」ではなく、「ロイドとその周りの人たちとのやり取り」が好きと言っていただけるようなシナリオ作りを意識していました。

——それでは『碧の軌跡』についてはいかがでしょうか。

近藤：『碧の軌跡』は基本的に『零の軌跡』を制作していたときに考えていたとおりに進められたんですけれども、タイトルは難産でしたね（笑）。『零の軌跡２』という案もあったんですけれど、『碧の軌跡』はキーアを中心とした物語なので。『零の軌跡』を終えたユーザーさんの反応として「よかった」というご意見をいただいたのですが、『零の軌跡』の終わり方はそれまでのシリーズ作品と比べると「続編として続くよ」という雰囲気は弱かったんですね。

——確かにキーアの救出やレンとエステルの和解など、円満な締めくくり方でしたね。

近藤：ただ、ユーザーさんのご意見の多くが「続きがあるならぜひ遊びたい」というものでして、まあ『閃の軌跡』のときは逆で「続き早よ」という感じだったのですが……。そういったご意見を受けまして、ここでひと区切りつけてもいいのかな、と思ったんです。そこでタイトルを考えたときに、『碧の軌跡』ではロイドたちはようやく警察組織のなかである程度認められて、ディーターの後押しもあって車も配備してもらって、新しいスタートを切るところから始まるじゃないですか。そういうところを踏まえて、タイトルも単純に「２」と付けるよりは、「新鮮な形でいきたい」と思ったんですよ。

——なるほど。それでは「碧」という文字はどのように決めら







れたのでしょうか？
近藤： 実は、最初は別の字だったんですよ。たとえば「蒼」とかですね。でも、「『蒼』では深みがないんじゃないか」といった意見もありまして。合わせて、やはりキーアを主軸として物語が描かれるので「彼女の髪の色の「緑」でもいいのでは」という意見もあがりました。それらを踏まえ「色を表す漢字で、ひとつではなくいくつかの色に読めるような字ってないかな？」と考えて探していたときに、「あお」とも「みどり」とも読める「碧」が候補にあがったんですね。当時、なんとなくですが支援課のイメージとして「ブルー」っぽい印象を持っていたのと、キーアの髪の緑色のイメージを考え合わせると、結構合っているなと。また、タイトルとして使われているようで実はない気もしましたので、最終的に「碧」に決めました。
――本当に悩まれたんですね（笑）。
近藤：これまでのなかで一番悩んだタイトルとして憶えています（笑）。ちなみに、その当時に予告ムービーを公開したんですよ。キーアが支援課の世界を構築する前にヨアヒムに敗れてしまうというシーンを思い起こさせる内容だったんですけれど、そのときはまだロゴが完成しておらず、とりあえず既存のフォントを使った仮のもの❽を使用したのですが、当時商品の発表会に行った際に「このロゴで出すんですか？」と言われたのを憶えていますね（笑）。
――『碧の軌跡』から、アイオーンなどいわゆる「人型の機械」が本格的に登場し始めますが、これらの登場タイミングは意識されていたのでしょうか？
近藤：『空の軌跡』の制作中から、大枠の構想はありました。ただ、機械的な要素については『SC』あたりから意識し始めているかもしれないですね。あの作品からメカっぽい敵が本格的に登場し始めています。もっとさかのぼると、『FC』のラスボスであるトロイメライもそうですね。「こういう存在が登場するんだから、当然なにかしら過去の文明に元があったんだよね」というところもそのときに設定しています。また、「いずれそういう機械に搭乗して戦う主人公が出てくるだろう」ということも、なんとなく考えていました。
――本当にすべては『FC』につながっているんですね。
近藤： 起源は『FC』ですね。もちろん今あるような設定をすべて決めていたわけではないですが、種のようなものはあの頃から蒔いていたんだなって思いますね。
――ちなみに、『SC』のジェニス王立学園の旧校舎に出現した「ストームブリンガー」❾は、騎神の守護者などと関係があったりするのでしょうか？
近藤：「騎神」というものは、そのシステムが帝国内に限られているんですよ。一定のサイクルで「騎神同士が相争って」「なにかしらが原因で世の中が落ち着いて」「やがてそれを人々が忘れてしまう」というサイクルが繰り返されているんですけれど、それは帝国内に限られる話なんですね。これは恐らく至宝と関係していて、至宝が存在する地域ごとにシステムが異なるのだと思います。リベールはリベール、帝国は帝国で。ですので「ストームブリンガー」は確かに人馬兵をモチーフとしているので形状は似ていますが、地域が違うので影響は及ぼしていないはずです。ジェニス王立学園の旧校舎自体は恐らく七耀暦以降の中世のものでして、騎神も同様にその辺りが起源ではあるのですが、現時点では騎神に関するシステムについて明かすことはできません。

――続いて『閃の軌跡』のお話をお聞かせください。
近藤：『閃の軌跡』からプラットフォームがPS3とPS Vitaに変更になったんですね。そこで、やはり「PSPではこれでよかったけれど、次はこのままでいいのかな？」という考えが当然ありまして、表現方法を3Dに変更する意見がまずあがりました。ただ、僕らもユーザーさんによく言われたのですが、

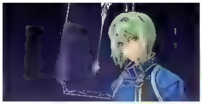
ANNOTATION

❽仮のもの
　このロゴは、現在も『碧の軌跡』の公式ホームページの「ムービー」の、「碧の軌跡 予告ムービー」で確認することができる。

❾ストームブリンガー
　ジェニス王立学園の旧校舎において壊れかけていたところを、怪盗ブルブランが修復した人馬兵型の守護者。オリビエとブルブランの因縁は、この頃からのものとなる。







「3Dになって、変わってしまうところが出てくるんじゃないか？」というところを最初は心配したんです。確かに、街や地形をすべて3Dで描くと当然臨場感は向上しますし、表現手段としてもより豊かなものになるのですが、やはり「これまでのボリュームをキープできないんじゃないか？」という心配が大きかったんですね。

――シナリオや演出面などにも3Dの影響はおよんだのでしょうか？

近藤：ひとつひとつの街に個性があり、住んでいる家からそこで生活している住人まであれだけ細かく描いている「軌跡シリーズ」としての伝統みたいなものを3Dで継続できるか、といった点は不安でした。もしくは3Dを選ぶのであれば、そういった要素を捨ててしまわないといけないのか、という考えが頭をよぎったこともあります。かなり試行錯誤があったうえで、今までと同じ2Dでは僕らとしても「どうなのかな？」という思いが強かったんですね。イベントの演出も大きく変わりますし、『零・碧の軌跡』と比べてかなり負担が大きくなることも確かなのですが、とにかく3Dにチャレンジしたいという気持ちが強かったことを憶えています。

――では2Dで作るという意見もあったのでしょうか？

近藤：社内では「2Dでもいいんじゃないか」という意見はありました。ただ、僕らも遊んでいただけるユーザー層を広げたいという思いもありました。『零の軌跡』立ち上げ時も、同じような考えであああいったデザインや世界観に決定しましたので。そこで『閃の軌跡』は『零・碧の軌跡』でいったん物語が仕切り直しになったことをきっかけに、さらにもっと多くの新しいユーザーさんにもプレイしていただけるものにしたい、と思ったわけです。「RPGが好きだけれど、「軌跡シリーズ」をまだ遊んだことのないユーザーさんたちに手に取っていただくには、どうしたらいいか」という思いは大きかったですね。

――既存ファンだけではなく、新規ユーザーのことも配慮されたうえでの決定だったのですね。

近藤：はい。シリーズの転換期ですと、スタンスの変更についてスタッフにも説明しやすいんです。やはり2Dのやり方で進めていった場合、5年後、10年後という先を考えていくと、僕らもどこかで切り替えなければならないことは、薄々感じてはいたんですね。加えて「イベントの表現などを、より良いものだと思ってもらうにはどうしたらいいか？」ということを考えていくと、やはり「3Dにチャレンジする」ことは必然だった気がします。新しい作品で、新しい表現形式で、新しいゲームエンジンでやるんだと、社内を盛り上げていく目論見もありました。そうすることでモチベーションも上がりますしね。

――実際に作業に入られたときに苦労された点などはありましたか？

近藤：やはりいきなり社をあげて取り組むには不安だったので、最初は少人数でスタートしたんです。まずは「3Dのモデリングって本当にできるの？」ってところから始めました。いつだったか電撃PSさんで初期のモデリング⑩を紹介させていただいたことがあるんですが、あれが最初にできたものです。その後、リィンやアリサという名前すら決まっていなかった頃のモデリングを2人ぶん用意して、その2人を急ごしらえの帝都の一角に歩かせてみて、制作コストの目安などを確認しつつ設計していきました。

結果的に、「『ガガーブトリロジー』から培ってきた、どこか温かで細やかな世界観を描く」という目標は達成できたと思っています。たとえば、街の施設には基本的に入ることができて、中に入れば当然そこに暮らす人たちが全員名前を持って生活をしていて、彼らのエピソードが展開されていく、という流れを失わずに描き切れたかな、と。また、ユーザーさんからは「3Dになって「軌跡らしさ」がなくなっちゃ

ANNOTATION

⑩初期のモデリング
初期の主人公は導力銃を、ヒロインは特徴的な剣を手にしたキャラクター像で描かれている。



●『閃の軌跡』初期モデリングデザイン







うんじゃないかと思ったら、いつも通りで安心しました」というご意見を非常に多くいただいたんですよ。その辺りは僕らがかなり気を遣ったところですので、とてもうれしかったですね。

——確かにゲームの「手ざわり」といったようなものは変わらず、既存ファンも安心できる印象を受けますね。

近藤：はい。また、「イベントの密度なんかも下がるどころか逆に上がっている」といったご意見もいただいていまして、こちらも非常にうれしく思っています。

——『閃の軌跡』ではパーティメンバーが10人とさらに増えましたが、当初から決められていたのでしょうか？

近藤： 結果的にあの数になりましたが、それでも実はかなり厳選したんです。帝国という舞台が非常に広いうえに、地域ごとにいろいろな事情を抱えていますので、そういったものの縮図になっているといいますか、帝国各地の状況をメンバーごとにその背景に反映させていったら、最低限あれだけ必要になった、というところです。

——確かにそれぞれがなんらかの形で帝国の事情と関連していますね。

近藤：ええ。でもやっぱり「VII組」ならではの雰囲気っていうのは、それまでのシリーズには決してなかったものだと思います。たとえば、「特務支援課」も確かにひとつのチームだったんですけれど、それと比べると「VII組」はもっと青臭いところがあるんですよね。見ててちょっと恥ずかしくなるような部分とか（笑）。それは「士官学院」という軍の関連する施設だとはいっても、やっぱり青春まっただ中の少年・少女たちですから、そういうところをきちんと描いていきたいというところもあって、ああいう形となっています。

——主人公が「学生」という設定はもともと決められていたのでしょうか？

近藤：いえ、「帝国編」の主人公に関しては、もともとは「帝国軍の軍人」とするつもりだったんですよ。ところが実際に『閃の軌跡』の制作に取りかかってみたところ、帝国の軍人は規律が厳しくて、なかなか自由に動かせないなぁと（笑）。そこで、「軍と関係があるけれど、わりと行動の自由がきく職種ってなんだろう？」と考えたときに、「士官学院の生徒」に落ち着きました。

——それでは、『閃の軌跡II』についてお願いします。

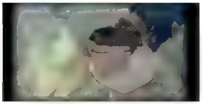
近藤：そうですね、『閃の軌跡II』は『閃の軌跡』が『FC』以上に続きが気になる終わり方だったのですが、まず最初に「1年以内にユーザーさんへ続編をお届けしないとダメだろう」という意見を、僕ではなくスタッフが言ってくれたんですね。僕のなかではそれが一番心に残ったといいますか、いつもは「1年以内に出せ！」と言う側だったので印象的でした。さらにその前は言われる側だったんですけどね（笑）。

自分が気づいたらスタッフにオーダーする側になって、でもいつの間にかスタッフがユーザーさんたちのことを考えて自分たちから、「1年以内に続編を完成させるにはどうしたらいいか？」ということを議論した作品が『閃の軌跡II』ですので、そういう意味でも強く印象に残っています。

——実際の制作期間は8カ月程度だとも伺っておりますが……？

近藤：そうなんですよ。8カ月しか制作期間がないとなると、限られた時間のなかで手堅くまとめようとしがちじゃないですか。でもスタッフは「1年以内にお届けするんだ！」って言いつつも、なにひとつとして当初からやろうとしていたことを捨てなかったですからね。ほぼやりきったんですよ、なにも諦めずに。それは彼らのなかに「『閃の軌跡II』が「軌跡シリーズ」の10周年記念タイトルである」という思いがあったのかもしれないのですが、逆に10年間培ってきたものがあったからこそ実現できたのだと思います。従来どおりに仕









様書から始めていたら終わらないくらいの制作期間だったのですが、普段同じ釜の飯を食っているスタッフがこれだけの期間集中して作業したからこそ、『閃の軌跡』と同等以上のボリュームの作品が、あれだけの期間で完成したのだと思っています。

――確かに本編だけでも相当なボリュームでしたが、終章後の「外伝」や「後日譚」も当初から想定されていたのでしょうか？

近藤：いえ、当初は想定していませんでした。まず、『閃の軌跡』を制作している頃の予定では、「内戦終結まで」で区切りをつけるつもりだったんです。そのなかで、「帝国に眠る謎」や「ゼムリア大陸全体の謎」の一端が垣間見えるくらいで締めるつもりでいたのですが、実際は終章まででは内戦そのものをきちんと描くだけで手一杯になってしまったんですね。また、「リィンの力の謎」であったり「騎神の謎」なども、内戦終結までの間に収まらなかったんですよ。当然、それらを僕らはこの後のシリーズ作品で描いて、ユーザーさんたちが満足していただけるような形でお届けするつもりなのですがそれに向けて話をつなげようとするとですね、その前に描いておかないといけないことが出てくるわけですよ。これは『3rd』と同じような状況なんですけれど（笑）。

――説明不足だった部分の補足、ということですね？

近藤：はい。たとえば、終章があの形で終わってしまいましたけれど、その後の「リィンの気持ちや心の置きどころってどんな感じなの？」というところですね。リィンは自分の気持ちを語ることがほとんどないですが、内戦終結の英雄扱いをされて、なんとなく心ここに非ずみたいな状態になってしまう。ただ、それでも前に進もうと思っている姿を描きたかったんです。なおかつ、Ⅶ組のメンバーはあの場でクロウからいろいろなものを受け取っていますから、それをそれぞれがどういう風に受け止めて、次に向かっていくのか、というところも同様ですね。

また、今後話が進めば明らかになっていくのですが、実は「クロスベル自治州」の存在意義って、恐らく皆さんが考えている以上に重要度が高いんですね。そこがどういう状況であるか、という点も今後のためにしっかり描いておく必要があると思ったんです。そういったエピソードを踏まえたうえで次へのお話が続いていくべきと思いましたので、それを語る場所が欲しいという理由で「外伝」と「後日譚」が、急遽途中から追加されました。これも思い出深いエピソードではありますね。制作期間が全体で8カ月しかなくて、当初想定していない2つ分のパートを追加するというのは、かなり大変でしたよ（笑）。ですが、「間に合わないから諦めよう」とはスタッフは誰も言わなかったですね。

――終章後のエンドロールが初めて流れたときは、これがエンディングなんだと思いました（笑）。

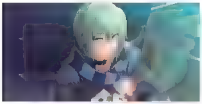
近藤：見せ場としてクロウの最後のシーンが盛り上がったので、当初はエンディングもさらっと終わらせて、すぐに外伝につなげるつもりだったんです。サウンドを担当しているリーダーからも「エンディング後にすぐに外伝に入るので、流す曲は1コーラスでいいですか？」と聞かれたのですが、あのシーンで流れる曲は間奏もすごくいい感じで、クロウの最期と重なってくる歌詞なんですよ。ですので、そこを反映させないと意味がないなと思い「フルコーラスください」と逆に依頼して、フルコーラス分のエンドロールを組んで、あたかも本当にここで終わりのような見せ方にした憶えがあります。

――最初は本当にここで終わりだと思ったので、「あれ？ロイドたちは？」と思いました（笑）。

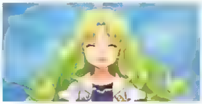
近藤：確かに、同じように思われた方は多かったんじゃないかと思います。雑誌などでロイドたちを先にお見せしていたことで、上手い形で裏切れたかな、と思っています（笑）。

――クロウの設定などについても、すでに『FC』の制作時か









ら決められていたそうですが？

近藤：はい、そうです。『FC』のときに書いた「帝国編のためのメモ書き」という書面が僕の手元に残っているんですけれど、そのなかにすでに彼の設定があります。「レクター」なんかもそこにありますね。でも、当時から少しずつ変化して今の姿になってますけどね。

――それは本当に極秘資料といえるものですね（笑）。

近藤：そうかもしれませんね（笑）。そのとき考えていたことから、大枠は変わっていません。このメモ書きを前提に各タイトルの要所に伏線を張り巡らせていますし。ただ、あまりにも伏線が多すぎて、ユーザーさんに忘れられているものもあるんじゃないかなと（笑）。『FC』で登場した「黒のオーブメント」が十三工房製であると語られていること⓫とかは、シナリオ担当以外のスタッフはそろそろ忘れてしまってるんじゃないかな？（笑）。シリーズをまたがるキーワードとして、「十三工房」は大きな要素ですね。また、『閃の軌跡Ⅱ』で存在が明らかになった「黒の工房」も、「どうも普通の技術体系ではない」という点が、今後の大きな伏線といえます。

――クロウに関しましては、電撃オンライン上で実施したアンケートでも、あの結末に対する反響が大きいように見受けられます。

近藤：あの結末については、あれだけ帝国内を激動させた事件があった後、リィンたちが前に進むためにどうしても必要なシーンなんですね。やはりあれを乗り越えることが、それぞれがより大きく羽ばたいていくきっかけになっているので、すごく悩んだのですが当初の予定から変更せずにあの形となっています。

――きちんとした意味がなければ、ああいった結末は選択されませんよね。

近藤：基本的に「英雄伝説シリーズ」では、めったに人を殺さないんですね。よっぽどそこに釣り合う必然性がなければ、スタッフも無意味にそういった結末は選択しないですし、クロウの最期というのはそれだけユーザーさんを悲しませてしまって僕らも申し訳ないと思いつつも、やはり必要なことだったんだなと捉えています。

――先ほど『碧の軌跡』のときは非常に悩まれた末にナンバリングにしなかったと伺いましたが、『閃の軌跡Ⅱ』というタイトルはすんなり決まったのでしょうか？

近藤：このときも悩みましたよ。『Ⅱ』ではない案もたくさんありました。つまり「○の軌跡」の形ですね。さんざん悩んだ挙げ句、「一番ユーザーさんにダイレクトに伝わるタイトルってなんだろう？」と考えたときに、『閃の軌跡』の物語はまさに途中で終わっているため、とにかく「早く続きを遊びたい！」というユーザーさんのご意見の多さが頭に浮かんだんですね。であれば、「『続き』ということが伝わりやすい『閃の軌跡Ⅱ』が一番ダイレクトでしょう」ということで決まりました。『2』とつけるのはファルコムのタイトルとしても久しぶりで、『ツヴァイ2』⓬以来じゃないですかね？

――『空の軌跡』が『FC』→『SC』→『3rd』という流れでしたので、『閃』も『3rd』にあたる作品を想定されているのかと思ったのですが、いかがでしょうか？

近藤：『閃の軌跡Ⅱ』の続きをどういう形にするかは、ちょうど検討中ですね。『閃の軌跡Ⅲ』という方向性も当然考えられると思いますし。少しアプローチを変えて今後の帝国を描いていくつもりですが、『Ⅲ』とは違う形となるかもしれません。

――『閃の軌跡Ⅱ』の作業が終わられたばかりですが、既に次回作の検討に入られているのでしょうか？

近藤：いや、もうそれは「終わったらすぐに次」ですよ。大枠のところはどうするかは、もう決めてはいるんですけれど。最終的に物語をどうまとめるか、という点はこれからですね。

――ちなみに『閃の軌跡』は、シリーズ全体からすると『英

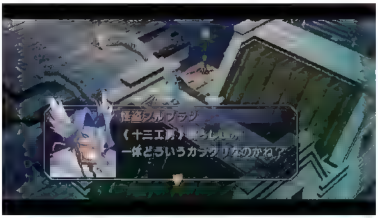
ANNOTATION

⓫「黒のオーブメント」が十三工房製であると語られていること

『空の軌跡SC』の2章冒頭において、レーヴェとブルブランの会話中に語られる。ブルブランはこのオーブメントを使い、ルーアン周辺に映像を転送する実験を行っていた。

⓬「ツヴァイ2」

2008年9月にPC用として発売されたアクションRPG。翌2009年には、新機能を追加した『ツヴァイ2プラス』も発売された。









雄伝説8』に該当するのでしょうか？
近藤：社内的には『8』ですね。制作の途中まではみんな『英伝8』って呼んでいました。ただ、『空の軌跡』までは「英雄伝説シリーズ」と社内でも呼んでいたのですが、最近は基本的に「軌跡シリーズ」と呼ぶようにしています。逆に今『英雄伝説8』って発表したとしたら、わかっていただけないユーザーさんの方が多いと思うんですよ。「なにが8なの？」って（笑）。ですので、社外には『英雄伝説8』と明言はしていないですね。「英雄伝説シリーズ」の8作目であることより、「軌跡シリーズ」の『閃の軌跡』であることの方が僕らは大事だと思っていますので。
――確かに「英雄伝説シリーズ」よりも「軌跡シリーズ」と言われた方が、『零』や『閃』からプレイされたユーザーさんには伝わりやすいかもしれませんね。
近藤：逆にシリーズになるかどうかもわからないときに「軌跡シリーズの作品」と発表しても、あまり浸透しないと思うんですよ。ですので、「いずれ「軌跡シリーズ」って呼ばれるように頑張ろう」と思ってきた節はありましたね。『FC』の頃などは「英雄伝説シリーズ」という呼称がユーザーさんの認知度も高いですし、社内でもベテランの社員なんかは今でも「英伝」って言っちゃいますから（笑）。実を言えば「英雄伝説シリーズ」も、そもそも「ドラゴンスレイヤーシリーズ」⑬だったりしますし、よくよく考えてみるとものすごい系統図だったりします（笑）。
――「英雄伝説」といいますと、『閃の軌跡II』の夢幻回廊におけるオリビエからリィンへの手紙⑭のなかに「英雄」を否定するかのような文面がありましたが、こちらはどのような意図があったのでしょうか？
近藤：これは、「英雄」の存在を否定するセリフではないと思います。リィンの立場を思いやった、オリビエ自身の励ましの言葉なんです。オズボーンによって彼は「英雄」的な存在へ望まないのに祭り上げられ、なんとなく虚ろな気持ちになってしまった。でもオズボーンの命令に従わなければ帝国や、下手をすれば共和国側にも大きな被害が出てしまう。そこに介入して、ある程度両者を牽制することによって、被害が拡大しないようにすることは、恐らく現状はリィンしかできないことなんですね。
　そういう立場になってしまった彼に対して、オリビエが「いろんな人間がいるけれども、どんな人間でも結局は「その人」でしかないんだよ」と。「その人なりに悩みもあって、身の回りの人たちがいて、友情があって、過ごしていくものなんだ」と、リィンに諭しているところなんじゃないかと思います。
――「英雄伝説」のタイトルに絡めた話ではなく、リィンに対するオリビエの思いやりの言葉なのですね。
近藤：そうだと思います。ところで、僕は「英雄伝説」の「英雄」とは、タイトルごとにその示すものが違っていてもいいんじゃないかと思うんですよ。たとえば『英雄伝説1・2』の物語は、本当に絵に描いたような「英雄」のお話なんですね。皇子や王様が国のために立ち上がって、自分の父親を殺害した摂政と対決して、最終的には自分の国を取り戻すというストーリーなんですが、それが『白き魔女』になると少し変化するんですね。
――「ガガーブトリロジー」の第1作目ですね。
近藤：はい。『白き魔女』の物語というのはド田舎の少年・少女が、たまたまそこに居合わせただけで世界を救うことになる話なんですよ。その少年・少女であるジュリオとクリスへ、物語の最後に彼らの国の「英雄」と呼ばれている「デュルゼル」という老剣士から手紙が届くんです。それには「俺なんて「英雄」とか呼ばれているけれど、本来「英雄」っていうのは弱い人の心を理解して、それと向き合える人たちのことなので、本当の「英雄」はお前たちなんだ」という内容なんですよ。だから『白き魔女』における「デュルゼル」は

ANNOTATION

⑬「ドラゴンスレイヤーシリーズ」
　1984年に発売された『ドラゴンスレイヤー』を第1作とするシリーズ。『ザナドゥ』や『ロマンシア』といった日本ファルコムの看板タイトルに加え、「軌跡シリーズ」も大元はこの作品からの派生タイトルに分類される。

⑭リィンへの手紙
　夢幻回廊でアルフィンに話しかけることで確認できる、オリビエからリィンに向けた手紙。その内容は以下のとおり。

――やあ、リィン君。
無事に学院に戻ったようで何よりだ。
本当ならボクもそちらに行こうと思ったが
急用が入ってしまってね。
この手紙をアルフィンに託した次第だ。
……さて、生真面目な君のことだ。
今の自分の立場について、さぞ色々と
葛藤しているんじゃないかと思う。







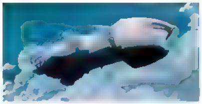
確かに「英雄」なんですが、「英雄伝説」としての「英雄」とはジュリオとクリスを指すのかなと。
──タイトルが「英雄伝説」であるにもかかわらず「英雄」を否定する内容だったので衝撃的だったのですが、作品によって捉え方も変わるのですね。
近藤：『閃の軌跡II』の場合、『英雄伝説』としてのリィンの「英雄像」というものは、「悩みながらも立ち向かっていく姿」だと思うんです。そういうところに、多分オリビエは被せてきていると思うんですよ。確かに局地的な戦いであれば別ですが、基本的にはリィン１人で共和国との戦争を収束させられる力を持っているわけではありませんし、ましてやオズボーンと政治的な立場で対抗できるわけでもない。今のリィンの立場としては、結局オズボーンの指示に従って行動することがベストになってしまっている。「それでも」というところが、今回リィンが立ち向かっていかなければいけないところなので、「そこ」に向けて送っている、オリビエなりのエールだと思います。「英雄」という存在を否定しているわけではなくて、基本的には「『英雄』と呼ばれている人間だってひとりの人間なんだ」という気持ちの込められた言葉だと思います。
──作中のリィンも言っていましたが、オリビエは凄いですね。
近藤：「完璧な人間はいないよ」って意味合いだと捉えていただければいいんじゃないかと思います。そもそもリィンは学生ですし若いわけだから、悩みもあるし心が折れないわけがないですよ。それに対するオリビエの励ましの言葉であり表現ですよね。

──『那由多の軌跡』に関しましてもお話を聞かせてください。
近藤：「軌跡シリーズ」を続けるなかでその世界観を緻密に描くうちに、いろいろな制約が出てきてしまっていたんですね。たとえば、「ゼムリア大陸が消滅する」なんていうダイナミックな話はできないじゃないですか。なんとなくユーザーさんとの間にも暗黙の了解みたいなものがあって、そこから逸脱するようなことは実現できないな、と。ただ、シリーズを重ねていくなかで物語や世界観の構築のノウハウみたいなものが出来上がってきていて、それを別の形で表現してみたいという思いが募っていたんです。ただ、いざ実行に移そうとすると、シリーズの制約もあってゼムリア大陸ではできなかったんですね。
　そこで、「軌跡シリーズ」でのシナリオの構築もそうですけれども、ファルコムはアクションゲームのノウハウも結構評価をいただいているので、これまで培ってきたものを活かしたタイトルを制作したいと思ったんです。まるっきり新しい世界観で、ファルコムのいいところをすべてつぎ込んだタイトルができないか、と。そういう思惑から立ち上げたものが『那由多の軌跡』ですね。ですから主人公も世界観も大きく違いますし、アクションRPGになっているなど、わりとチャレンジングなタイトルではありましたね。
──『那由多の軌跡』といえば、『閃の軌跡』のトワ・ハーシェルとの関連が一部のユーザーの間で話題となりました。
近藤：それはスタッフのこだわりといいますか、遊び的な部分ですね。トワは本当にスタッフに愛されていまして、今後も別の作品で登場する可能性がありますよ（笑）。ちなみに、トワってなかなかコスチュームを変更する機会がなかったんですけれど、カレイジャスの端末で彼女の衣装を変えられる機能は、スタッフから「トワの衣装を変える場所が欲しい」と提案があり、急遽加えた仕様です（笑）。
──確かに愛くるしいキャラクターですからね（笑）。
近藤：お姉さんで先輩なんだけれど妹っぽくて、妹みたいだけれどちゃんとお姉さんらしいところもあって。わりと『閃の

ANNOTATION

それについて、ボクから掛けられる
言葉は見つからないが……
ただ、一つだけ──
この世に『英雄』は居ないということだ。
獅子心皇帝にせよ、槍の聖女にせよ……
現在、多くの国民から熱狂的に
支持されている宰相閣下にせよ……
ボクたちと同じ、悩みや葛藤を抱えた
一人の人間でしかないと思っている。
──君も同じだ。
君は決して『英雄』なんかじゃない。
一人の若者として、学生として
大いに悩んで、迷って、苦しんで……
強がって、時には弱音を吐いて、
友情を温めたり、恋に身を焦がして──
『英雄』ではなく『君自身』として
今後も成長してくれると信じている。
──また会おう。
次なる邂逅を楽しみにしている。
　オリヴァルト・ライゼ・アルノール





軌跡Ⅱ』のなかではマスコット的なキャラクターですね。今のところ、スタッフ愛が一番強いキャラクターかもしれません（笑）。
——今後も『那由多』のような、いわゆる「スピンオフ作品」を発表される可能性もあるのでしょうか？
近藤：そうですね。「軌跡シリーズ」で培ったものを別の形でチャレンジする可能性は高いと思います。そこにまた、ハーシェル一族が登場するかもしれません（笑）。

——最後に『暁の軌跡』についてお願いします。
近藤： 現在、僕らはシリーズ完結に向けた物語の道筋を構築しているのですが、そのなかでも描き切れないゼムリア大陸の地域がすでに出てきているんですよ。そこで、『暁の軌跡』ではそうした地域やキャラクターたちを登場させられないかと考えておりまして、細かい設定などが気になっているユーザーさんは必見だと思います。
——規模的にはどの程度のものを想定されていますでしょうか？
近藤：これまで「軌跡シリーズ」だけでもスピンオフ作品やドラマCDなどを発表していますが、それらと比較するとかなり大きなものになりますね。「レミフェリア」という国を舞台としているのですが、この名前自体は本編でも結構登場しているんですね。この国の現時点でのユーザーさんの認識としては、医療技術が発達している地域で、政情としてはアルバート大公の治めるわりと安定した地域、というところだと思うのですが、そういった情勢を含めた様々な現状であったり、クロスベルやリベールを絡めたエピソードや新規キャラクターたちも登場します。医療技術の総本山的な場所が舞台ということもあり、わりとこれまでの「軌跡シリーズ」とは毛色が違った、新鮮なタイトルになるとは思います。
——アルバート大公といえば、『碧の軌跡』で少しだけ登場しましたね。
近藤：ええ。ただ、アルバート大公は顔のグラフィックがなかったんですよね（笑）。『碧の軌跡』ではレミフェリアを掘り下げて描く構想がなかったため、設定画⑮までは用意したうえで「どこで出そう？」という話にはなったんですが、結局見送りました。
——プレイ環境としてはPCのみを想定されているのでしょうか？
近藤： 現在の発表では「PC用オンラインゲーム」としていますが、将来的には別のハードでもプレイしていただけるようにするか検討しているところです。具体的なお話は追って発表させていただくと思いますので、今しばらくお待ちいただければと。

軌跡シリーズを振り返って

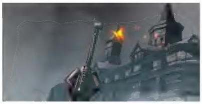
——これまでの10年を振り返った今のお気持ちをお聞かせください。
近藤：もう、10年も経ったのかという気持ちですね。そんなに経っていない気もしますし、なんか遠い昔のような気もしますし。ただ『閃の軌跡Ⅱ』の制作を終えてふと思ったのですが、「軌跡シリーズ」だけでも『FC』から『那由多』を含めて10年で8作品を発表させていただいたのですが、質でも数でも同じようなRPGのシリーズってなかなかないと思うんですよ。同時に、いつも全力投球で精いっぱい作業しつつ考えていたのは、「いつまでやるんだろう？」ってことなんです。
——日頃から結末のタイミングは意識されているのですね。
近藤：はい。そんななか、最近会議中に議題として「いつ完結させる？」という話がスタッフからもあがるようになったんです。なんとなく各自のなかで悶々と考えていたようなのですが、やはり「帝国編」の完結が「軌跡シリーズ」の大きな

ANNOTATION

⑮設定画
着色も施されていない、まさに初期段階の設定画。ロックスミス大統領なども、この頃にデザインが設定されたようだ。


アルバート大公設定画





ターニングポイントであることに起因しているんですね。

また、『閃の軌跡II』でもいろいろと大きな謎を残しているんですけれど、「帝国編が終わったとき」には実はほかの地域でも「かなりびっくりするようなこと」が起きているんですよ。そういったことを描きつつ、「じゃあ完結させるにはあと何作必要で何年かかるか」というところを僕らも具体的に考え始めていまして、そこに到達するために描いておかなければいけないシナリオのリストアップなど、具体的な設計を始めているところです。

――「軌跡シリーズ」の完結に向けた設計作業がすでに始まっているのですね。

近藤： 今後のシリーズ作品では、そういうところを実感できるような内容になっていくんじゃないかなと思います。僕たちは10年突っ走り続けてきましたが、今後の「軌跡シリーズ」はようやくユーザーさんをお待たせしていた謎や疑問にお答えしていくパートになっていくんじゃないかなと考えています。

よく、イベントなどを開催した際に「いつまで続くんだ」「気になって仕方がないから先の展開を教えて欲しい」といったようなご意見をいただくのですが、そういうところでヤキモキさせるためだけに風呂敷を広げているわけではありませんので（笑）。全体の構想のなかで謎の提示とその解決、今まで張ってきた伏線もすべて整理しようと、現在設計して動き始めています。「具体的にいつまでかかる」というご質問に対してはこの場ではお答えできないんですけれども、そういう動きが社内でも明確になってきていますので、ぜひシリーズの最後まで皆様にお付き合いをいただきたいと思っております。

――電撃オンライン上でのアンケートにおきましても、やはり「いつまで続くのか？」といったご意見を多数いただいております。

近藤： 現在、完結までにゼムリア大陸のどこを舞台にするかという話も出ていますし、各地方で何作制作するというところまでも話が進んでいますので、それらを踏まえますと、まだしばらくは続きます。ですが、やはりきちんと完結させたいという意識が「帝国編」を終えたことでより明確になりましたので、それは今後のシリーズをプレイしていただければわかっていただけるんじゃないかな、と思っております。

――最後にユーザーの皆様に一言お願いします。

近藤：まずは10周年を迎えられたのもユーザーの皆様のご支援があってのことですので、プレイしていただいている皆様、本当にありがとうございます。先ほども申し上げましたが、今後は『閃の軌跡』を軸にして物語は急展開していきますし、今まで「軌跡シリーズ」を見守っていただいた方々にとっては、本当に驚きの連続になっていくと思います。ここまでお付き合いをいただいたからには、今後の展開は絶対に見ないと損だと思います（笑）。

もちろん、『閃の軌跡』などから新しく「軌跡シリーズ」に触れていただいたユーザーさんに向けても、十分に楽しめるものを目指して、最大限努力していきたいと思っています。「軌跡シリーズ」は『閃の軌跡II』で物語全体の半分以上を描けたと思っておりますが、今後もこれまで以上に魅力的なものだと思っていただける作品を作っていきたいと思っておりますので、ぜひとも引き続き、よろしくお願いいたします。

――今後の作品を、心より楽しみにしております。
本日はありがとうございました。

2014年11月5日　日本ファルコム本社にて収録。



電撃の攻略本

軌跡シリーズ10周年記念本 セプト=アーカイブ

Director
電撃攻略本編集部（盛澤 弾）

Editor＆Writer
西城達也／伊達裕介／山崎誠也

Photographer
林 久平

Designer
有限会社海月スタジオ（田村 宏／佐々木由美子／竹本章子）

Cover Designer
K Plus artworks有限会社（小林博明）

Producer
電撃攻略本編集部（松本 剛）

Special Thanks
日本ファルコム株式会社
株式会社キャラアニ
株式会社フィールドワイ
新久保だいすけ
椎名 優
電撃オンラインのアンケートにご参加いただいたすべての皆様

配信日
2014年12月25日

発行者
塚田正晃

プロデュース
アスキー・メディアワークス
〒102-8584　東京都千代田区富士見1-8-19
TEL.03-5216-8383　（編集）

発行
株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8745　（営業）

この電子版は2014年12月25日発行の
「軌跡シリーズ10周年記念本 セプト＝アーカイブ」に基づき
制作したものです。

